СОДЕРЖАНИЕ

ПРОЛОГ Зелень земле 2
ВСТУПЛЕНИЕ 4
ГЛАВА 1 Мир сумерек 5
ГЛАВА 2 Сообщества чародеев 13
ГЛАВА 3 Создание персонажа 40
ГЛАВА 4 Пути и ритуала 61
ГЛАВА 5 Психические феномены 106
ГЛАВА 6 Рассказчику 136

ПРОЛОГ
Зелень земле

Джеб Моран смотрел на землю под своими ногами. Она была сухой и пыльной; большая часть посевов уже погибла. Пыльной и сухой была и кожа Джеба – он отказался пользоваться увлажняющим кремом с ароматом роз, купленным в бакалее его женой Мэнди, и теперь мозоли на его пальцах трескались. Короткие серые волосы прилипли ко лбу от жары. *«Так что видишь,- сказал он, - если и эти посевы погибнут, мы потеряем дом».* Его голос надломился. *«Родня Мэнди ненавидит меня, так что идти нам некуда».* Его глаза смотрели на землю.
Брюс Кларк кивнул, не спуская глаз с неба. Небо было чистым и пронзительно синим, и утренний прогноз погоды обещал то же самое в ближайшее время. Его темные волосы стояли торчком там, где он проводил по ним рукой, и струйки пота стекали по его щекам. Он был большим человеком, и двигался медленно, осторожно. Он кивнул. *«Это был бы просто позор»,* - он подбирал слова осторожно – он знал, насколько трудным было Джебу прийти к нему, и не хотел ранить его гордость. - *Я бы не хотел терять таких соседей, как вы. Наверняка скоро будет дождь».*
Джеб пристально посмотрел на него: *«Ты уверен?»*
«Насколько это возможно», - улыбнулся Брюс. - *А сейчас - шел бы ты домой. Погода вроде этой не способствует работе; ты же слышал предупреждение по радио. Увидимся завтра».*
Джеб заметно расслабился: *«Так и сделаю».*
Брюс кивнул и улыбнулся.

***

«Дорогой, ты уверен, что это хорошая идея? - брови Эмили сморщились как раз на переносице, указывая прямо на пробор в ее рыжих волосах. - *Твой отец говорил, что большие мероприятия, вроде гроз, проводились только в крайнем случае».*
Брюс взял жену за руку и улыбнулся ее теплым карим глазам. *«Ты же знаешь, я не могу позволить Джебу уйти. А сейчас позвони, пожалуйста, моей сестре и скажи, что я приглашаю ее к нам на ужин».*
Эмили достала цветную телефонную книжку-календарь из резного шкафчика рядом со столом. Она перелистывала страницы, пока не нашла нужную, после чего взяла телефон.
Брюс поцеловал жену в лоб. *«Спасибо».*
Эмили вытерла потную ладонь о платье. *«Ты же сам сказал, мы не можем позволить Джебу уйти»,* - улыбнулась она.

***

Ужин подходил к концу. Эмили и Сьюзан очистили последние тарелки; Эмили, по такому случаю, достала прекрасную голубую скатерть, а Сьюзан сделала свой знаменитый яблочный пирог. Все были сыты и довольны.
Эмили позвала на кухню Анну, свою 12-летнюю дочь: *«Позаботься о посуде; мы займемся посевами».*
«А я могу что-нибудь сделать? Я ведь уже не маленькая. Я училась», - Анна уперла руки в бока.
«Не спорь со мной». Эмили пристально посмотрела на Анну, и та, закатив глаза, умчалась на кухню.
Брюс посмотрел ей вслед и ухмыльнулся. *«Нужно инициировать ее. Она уже готова».*
«О, она не должна этого слышать, иначе не сдастся так легко в следующий раз», - поддразнила его Эмили.

***

В свете фонарика Брюс достал из чемодана тяжелый охотничий нож и свечу из зеленого, травяного цвета воска. Зажав нож под мышкой, он достал дешевую пластмассовую зажигалку и

зажег свечу. *«Зелень - земле»,* - прошептал он, убирая ее обратно в карман и выключая фонарик. Сьюзан достала еще один нож, и обе женщины зажгли свои свечи, прошептав те же слова. Высоко держа свою свечу, Брюс рисовал ножом на земле круг вокруг них – он старался расслабиться и сохранять концентрацию, чувствуя, как горячий воск стекает по его пальцам. Он поставил свечу на камень около центра круга и достал из чемодана старую книгу в кожаном переплете. Он читал грубые, гортанные слова на ее страницах – никто не знал, что они означают, но давным-давно они уже проговаривались, чтобы запомнить произношение. Незнание того, что он сказал, лишь усилило ощущение того, что должно произойти нечто особенное. Его сердце забилось чаще – ощущение знакомое и одновременно возбуждающее. Он передал книгу Эмили, и каждый член семьи, в свою очередь, прочел слова с ее страниц.

Эмили поставила свечу на землю и вышла в центр круга. Она закрыла глаза и потянулась руками и разумом, ощутив искру, когда ее внимание достигло неба. Ей стало трудно дышать. «Как наши отцы и матери до нас, мы взываем к земле и просим ответа. Дай дождь нашим посевам, иначе мы умрем». Издалека донеслись раскаты грома.

Услышав гром, Сьюзан посмотрела на ночное небо – уже много лет она занималась подобными вещами, но ей никогда не удавалось избежать румянца на щеках. Ее внимание вернулось к кругу, и она вновь заняла место в центре. *«Взамен мы отдадим часть себя. Мы поддержим землю, чтобы она поддерживала нас».* Она ощутила вспышку боли, когда провела ножом по своей левой руке. У нее перехватило дыхание, когда она сдавила руку, чтобы кровь полилась на землю и пожелтевшую траву. Вновь прозвучал гром, на сей раз чуть ближе. Дуновение прохладного ветра прорезало жару.

Брюс закрыл книгу и убрал ее в чемодан. За ней последовали ножи и потушенные свечи. Фонарик моргнул над полем еще раз.

Эмили рассмеялась, закрыв глаза и подставив лицо ветру. Она уже чувствовала в нем влагу, предвестие скорого дождя.

«Невероятно», - сказала она.

«Магия или приближающийся дождь?» - сказал, улыбнувшись, ее муж, подойдя сзади и заключив ее в объятия. Они слышали, как Сьюзан собирает остатки содержимого чемодана и несет его в дом.

«И то, и то», - она спрятала свои руки в его, и стояла так еще долго, пока капля дождя не упала в уголок ее закрытого глаза.

Она вздрогнула.

Ничто другое не казалось столь совершенным в этом мире.

ВСТУПЛЕНИЕ

Представляем вашему вниманию пересмотренную версию «Чародея», книги дополнений к Магам: Восхождение, содержащую Нумины. В то время как Маги: Восхождение рассматривает феномен людей, Пробудивших в себе силы изменять действительность, Чародей обращается к тем, кто открыл для себя более ограниченные пути силы. Тем не менее, не стоит пренебрежительно относиться к чародеям, они, так же как и любые маги обитают в оккультном мире.

Чародеи живут своего рода полу-Пробудившейся жизнью, находясь на самом пороге магического мира, но без широты и гибкости полностью Пробудившегося мага. Одни цепляясь за крупицы мифического, содержащегося в легендах и истории, возрождают позабытое давно древнее волшебство. Другие предпринимают попытки к незаурядному пониманию науки или духовного начала и развивают в себе способности, феноменально превосходящие возможности других людей. Вряд ли чародеев можно назвать «ограниченными» - они мудрее и подвергаются намного большей опасностью по сравнению с большинством приземленных людей. В то время как пробудившиеся маги – это новаторы, первооткрыватели новых путей, чародеи – это те люди, которые осмеливаются идти этими путями, вместо того, чтобы удовлетворенно ждать, когда мир сам придет к ним.

Здесь вы сможете найти обновленные правила для чародеев, их пути, сообщества и практики, плюс полный комплект экстрасенсорных Нумин, новые советы по рассказыванию историй, а также правила создания персонажей – сверхъестественных смертных магов. И так, без лишних церемоний…

Глава 1 «Мир сумерек» знакомит с окружающим миром с точки зрения чародеев.

Глава 2 «Сообщества чародеев» показывает различные группы чародеев, то, как они вербуют сторонников, кого они принимают в свои члены и во что они верят. Так же здесь вы можете найти описание той роли, какую играют чародеи в различных Традициях и Конвенциях.

Глава 3 «Создание персонажа» разбирает правила создания сверхъестественных смертных, в том числе их специфические достоинства, способности и силы.

Глава 4 «Пути и ритуала» содержит всевозможные магические способности, которые практикуют чародеи, начиная алхимией и заканчивая техно-чародейством.

Глава 5 «Психические феномены» раскрывает странные ментальные силы, которыми владеют лишь немногие избранные (или проклятые?).

Глава 6 «Рассказчику» рассказывает о том, как включить чародея в процесс игры, как интегрировать их в Мир Тьмы, а так же о том, как создать условия для того, чтобы чародеи не были на вторых ролях по сравнению с более гибкими магами.

ГЛАВА 1
Мир сумерек

I know what my sisters do not know. I have seen what my brothers have not seen. And I can never tell them, for it would break our circle. All I can do is protect them from what they do not know.[1]
- *Caroline Goldberg, Newburg Night Cabal, at age 26*

Кто мы?
Меня зовут Кэролайн, и мне уже более 70 лет; последние 30 из них я провела, фиксируя на бумаге заметки о кабалах от Майна до Зимбабве и от Камбоджи до Аляски. За эти годы мне довелось видеть многие вещи, которых не существует, и сделать многое из того, что сделать невозможно. И вместе с тем, я ничто по сравнению с чудовищами, что бродят в ночи. По сравнению с ними, я «всего лишь», точно также, как «всего лишь» простые люди – ну, по крайней мере, большинство их. Среди подобных мне я пользуюсь уважением из-за моих знаний и умений, и многие смотрят с завистью на те силы, которыми я владею. Некоторые сказали бы, что я реализовала свои надежды и мечты – по крайней мере, в гораздо большей степени, чем большинству людей вообще выпадает шанс.
Мы, чародеи, «серединки» – мы бродим в мире теней. Мы люди, смертные во всех отношениях. За нашими спинами нет духов. Наша кровь теплая и течет. И вместе с тем, мы можем делать вещи, которые другие люди не могут. Мы противоречим законам, и это делает нас чужими для всех. Те, кто знают о нас, боятся нас, уважают нас или почитают – либо считают нас жалкими. Мы религиозные лидеры, профессора, бизнесмены, фермеры и домохозяйки, и вместе с тем пешки, пушечное мясо для войн других *людей* и иногда их спутники. Теперь вы видите, почему мы держимся в тени.

Каково это, быть одним из нас? Это просто невероятно. Каждый ребенок мечтает о магии. Каждый хочет иметь возможности сверх обычного. Кто не мечтал о власти над огнем, вызове духов или превращении? Кто не верил в вещи, о которых родители говорили, что это неправда? Кто не желал, пусть на мгновение, чтобы эти все это, пусть даже и темное, было реальным – пусть даже магия была бы реальной лишь в этот миг? Быть чародеем – это знать все эти вещи, понимать их и чувствовать их в себе – когда захватывает дух и мурашки пробегают по спине, когда ты создаешь первую искру, когда ты призываешь свой первый ветерок, что ласкает твою ладонь. Каждое понимание, которого мы достигаем, дается нам тяжело, но это делает открытие новых знаний лишь несравненно более возбуждающим.
Хотя немногие рассказывают об этом своим ученикам наряду с обычными предостережениями, но чародейство вызывает привыкание. Стоит однажды увидеть, как кто-то делает то, что сделать невозможно – когда ты испытаешь настоящее волшебство – и пути назад не будет. Естественно, это палка о двух концах. Оно дает нам энтузиазм и мотивацию для бесконечного изучения и практики, Естественно, это палка о двух концах. Оно дает нам энтузиазм и мотивацию для бесконечного изучения и практики, того невероятного усилия воли, которое и есть чародейство. Но с другой стороны, оно же и ведет некоторых из нас к заключению сделок с дьяволами, демонами и еще более странными существами в неудержимом стремлении знать больше.
Но тех немногих из нас, кто видел других существ, что населяют землю, это затрагивает еще сильнее. Представьте себе, что вы купили свою первую машину после нескольких лет работы. Вы невероятно рады, теперь вы можете ехать куда захотите. Вы свободны. А потом, в один прекрасный день, вы узнаете, что есть люди, которые могут летать. И ваша машина внезапно не

[1] Я знаю то, чего не знают мои сестры. Я видела то, чего не видели мои братья. И я никогда не скажу им об этом, ибо это разорвет наш круг. Все, что мне остается, это защищать их от того, о чем они не знают.
- Кэролайн Голдберг, Кабал Ночного Ньюбурга, в возрасте 26 лет

выглядит больше такой крутой. Она медленная и неуклюжая. Но вы никогда не сможете летать – для вас это невозможно. И вы никогда не вернетесь в то невинное состояние, к тому энтузиазму и свободе. Вы навсегда ограничены возможностями вашей «не-такой-уж-большой-теперь» машины.
Пожалуй, я слегка сгущаю краски. Не берите в голову.
На мой взгляд, в чародействе ритуал привлекает людей не меньше, чем сила. Людям инстинктивно нравятся ритуалы – они дают нам чувство причастности. Именно в этом, как мне кажется, кроется секрет огромной власти религии над массами. Даже некоторые умственные расстройства порождают ритуалы – движения, что совершает одержимый какой-то идеей человек, улучшают его самочувствие; и если не давать ему совершать их, он испытывает стресс. Шепот молитвы успокаивает нас. Предписанные движения регулируют нас. Ритуал фокусирует волю, помогает нам управлять своим телом и сосредотачивать разум. Многие медитации включают в себя дыхательные упражнения или точные движения (например, тай-чи, которую многие люди называют медитацией-в-движении) – вот еще один тип ритуала. Люди, что ведут нас в ритуале, священники, например, оказывают огромное влияние на наше эмоциональное и психическое состояние. Люди отдают церкви свое время и деньги в обмен на утешение ритуала. Они обращаются к религии – к ритуалу – в моменты самой тяжкой нужды, когда они теряют любимых, работу, дом.
Несколько лет назад я была на вечерних курсах психологии, и лектор однажды сказал: «Невроз - это личная религия; религия - это личный невроз». Чародейство для нас и то, и то. Это наше облегчение и расстройство, наше утешение и психоз. Оно может помочь нам вместе пережить трагический период в жизни, или толкнуть нас за грань. Оно дает нам что-то, во что мы верим и чему принадлежим, и навеки отделяет нас от остальных людей. Это «срединная земля», граница, тонкая линия и путь в сумерках. Мы стоим между смертными и ужасом, что охотится в ночи, и мы можем помогать им разными зельями, устройствами и заклинаниями, или мы можем учиться у этих чудовищ в надежде обрести еще большую силу. Мы можем и не быть на вершине пищевой цепочки, но мы тоже кое-что значим. И никогда не позволяйте желчным старухам вроде меня даже заикаться об обратном.

Спутники
То, что большинство людей называют кабалом, я бы назвала церковью, но я буду использовать привычные термины, чтобы не смущать тебя. Как я уже сказала, я не вижу серьезной разницы между ритуалом и религией, так что мой ритуал – это моя религия. Те, кто пытается убедить себя, что их кабал им безразличен или является всего лишь собранием их коллег, просто лгут себе. Невозможно вкладывать в свою работу столько эмоций и утверждать потом, что те, с кем ты вместе работаешь, ничего не значат для тебя, – а занятия магией без эмоций невозможны. Вот где находится та грань, за которой стирается разница между человеком и тем, чем он занимается, когда магия и человек становятся неразделимы. Это акт воли.
Кабалы привечают и успокаивают. Они дают нам место, где мы можем быть теми, кто мы есть. Они помогают нам полностью реализовать свой потенциал. Или они могут заставлять нас делать то, к чему мы пока не готовы, скрывать от нас свои тайны и лживыми сладкими обещаниями вести по самым темным дорогам. Я знала кабалы, по сравнению с которыми и демоны выглядели бы вялыми, настолько умелыми они были в затягивании людей на неверные пути. Кабал может быть основан на жажде знаний, содружестве, банальной практичности, религиозном рвении или даже на нескольких таких вещах сразу.
Никогда не считайте кабал обычным клубом – это ошибка. Ваш кабал – это ваш долг. У вас есть долг перед кабалом – он варьируется от кабала к кабалу – и долг по отношению к кабалу. Сюда входит и необходимость взять на заметку, если кабал, судя по всему, идет неверным путем, и либо помочь им свернуть с этого пути, либо обратиться к тому, кто лучше сможет справиться с ситуацией, если не ты сам сможешь. В худшем случае, если никто не в состоянии справиться со сложившейся ситуацией – что редко, но бывает – твой долг бежать. Ты будешь точно так же виновен, если будешь стоять в стороне и смотреть на происходящее злодейство, как если бы сам совершил его.

Членство в кабале может прийти вместе с ресурсами и возможностями. Столь же часто к нему ведет определенная причина. Если тебе повезет, ты будешь полон сознанием своей правоты, возвышенным и воодушевленным. Если ты не столь везуч, окажется, что ты постоянно пытаешься понять, что же на самом деле такое твой кабал и почему они все скрывают от тебя. Ты можешь быть втянут в поиски запретного знания, исследования или самопознание – что угодно, от дьявольского до божественного и всего что лежит между ними. Кабалы важны – изучить что-либо, что тебе нужно, без кого-то другого почти невозможно. Но, вместе с тем, кабалы опасны. Все пороки их членов устремлены к одному – чародейству.
Вот несколько примеров кабалов, которые я видела и о которых мне доводилось слышать; сдается мне, пример будет куда эффективнее любой теории.
Группа студентов в моем колледже, подсевшая на наркоту и имевшая видения. Они казались относительно безвредными. Я тогда не употребляла наркотики и даже не догадывалась, что они были чем-то большим, чем просто кучкой ленивых студентов, - так было, пока я со временем не научилась распознавать признаки, и тогда взглянула на них под иным углом. Хотя, с другой стороны, они затягивали в это других людей, и те теряли месяцы и годы на этих видениях. Некоторые из них сошли с ума от увиденного и закончили свои дни в психушке. Один покончил с собой; я до сих пор не знаю, почему. Другие просто теряли время, которое могли потратить на изучение другой магии. Не хочу, чтобы ты думал, что все это плохо – некоторые из них добились великих результатов, а один или два развили настоящую силу в этих задымленных комнатах. Просто этот способ не для меня.
Я к чему это говорю – в выборе кабала, к которому ты присоединяешься, нужна осторожность. Не стоит думать, что любой, кто занимается чародейством, может научить тебя творить чудеса. Лучше думай об этом как о поступлении в колледж, осмотрись, пообщайся, останься на ночь. Но это может и не помочь. В идеальном мире, это, может, и было бы так, но на самом деле нет списка кабалов с названиями и контактными телефонами, равно как и списка их дурных привычек, того, что им нравится и не нравится (Этот для любителей вечеринок, а вон тот для серьезных ученых и т.п.). Просто будь осторожен.
Однажды мне встретился кабал, действовавший практически как соавторы. Раз или два в неделю они собирались вместе и делились друг с другом результатами своей работы – результатами исследований, новейшими достижениями, теориями и моментами просветления. Они помогали друг другу, указывали на недостатки в работе, чтобы выяснить как оно будет лучше. Помимо этого, они не вмешивались в жизнь друг друга, кроме разве что случайного совместного ужина. Они были убеждены, что значат друг для друга не настолько много; они действовали исходя из практических соображений. А однажды один из них перебил почти половину группы, прежде чем его удалось остановить, – когда могущественным людям нет дела друг до друга, вокруг них становится опасно.
Мой собственный кабал был тесной группой. Мы купили дом в пригороде, потому что так мы могли получить много места за немного денег. Остатки сбережений мы потратили на книги и материалы для ритуалов и на кое-какие необходимые доработки. Мы совершали ритуалы утром, приветствуя день, ритуалы перед едой и ритуалы на каждый особый случай. Когда мы не работали, мы учились, а вечера проводили в тихом созерцании, изучении или практикуя наше искусство. Если ты не видел целого этажа без внутренних перегородок, огромных окон, в которых отражается свет сотни синих свечей, тайных символов, нарисованных на полу и на стенах, а некоторые из них были даже на потолке – ты не видел ничего. И как забудешь фигуры в белых плащах, поющие на самых разных языках, от латыни до египетского? Мы занимались этим на четвертом этаже, а во дворе росло много деревьев, так что мы даже не закрывали окна. Как оказалось впоследствии, напрасно, но это уже другая история. Если и можно извлечь урок из истории моего кабала, так это то, что не стоит терять голову от успехов. Не зарывайся и не отрывайся от окружающего мира. Неважно, насколько хорошо организован твой кабал, но не стоит терять связи с окружающим миром.
Я знала одну группу, что действовала как кабал. Не смейся. Каждое слово расписано, каждая мелочь учтена, и они точно знали, где и как на сцене они должны двигаться. Смотреть на них было просто чудесно. Знавала я и передвижной театр, чьи участники практиковали

чародейство, но они не использовали его в представлениях – они пытались держать две стороны их жизни как можно дальше друг от друга.
И был также один культ, к которому почти присоединился мой коллега по кабалу. Это была типичная группа почитателей Геи-матери-Земли. Много кристаллов, песнопения под луной и все такое. Это было прелестно; я была почти уверена, что все так и останется. Но однажды и их постигла судьба любимой ими луны, подобно тому, как она становится темной. Ходили слухи, что в такие ночи они приносят в жертву детей, но я думала, что это гипербола – это должны были быть животные, а иначе кто-нибудь обязательно заметил бы исчезновения детей. Так или иначе, эти прелестные девочки уходили в леса, раскрашивались кровью и призывали темное колдовство на всех, кто хоть чем-то им насолил. Не хотела бы я оказаться на их месте. Водопроводчика, что ударил одну из них, под новой луной уже не было. Ты наверное скажешь, что они не причиняли вреда тем, кто не трогал их, но, на мой взгляд, они слегка перегнули палку.
Легко перегнуть палку, особенно когда имеешь дело с магией. Ты думаешь, что если я могу вот так вот запросто обрушить пламя ада на головы моих врагов, то флаг мне в руки, да? Я имею в виду - если у меня есть такие возможности, почему я их не использую? Но когда тебе больно из-за предательства или ты в гневе из-за чьей-то шутки, трудно вспомнить, что они простые смертные – у них нет наших возможностей и защиты от нашей магии. Я считаю, что «хороший» кабал отличается от «плохого» именно способностью смягчать темные импульсы натуры его членов. Хороший кабал найдет способ подавить или перенаправить их, вместо того, чтобы дать им волю. Однако не обольщайся; очень немногие кабалы даже отдаленно представляют, как этого добиться. Так что, каждый рано или поздно срывается.

Трудный путь
Есть те, к кому магия приходит сама собой, инстинктивно, на уровне интуиции. Нет, конечно, им тоже приходится работать над ее совершенствованием, но не так, как это делаем мы. У них есть духи, ведущие их и подталкивающие в правильном направлении. И там, где один из нас создаст ритуал после многих лет, потраченных на его разработку, одному из этих немногих достаточно будет простого слова или жеста; они *знают* магию, они могут изгибать ее как хотят, не следуя всем ее правилам. Если нам приходится годами учиться просто заглядывать в мир духов, то некоторые из их почти необученных новичков уже способны на это. Они десятилетия на то, чтобы достичь обучением могущества за гранью твоих самых диких фантазий; нам же приходится десятилетиями учиться исцелить чью-либо рану без особых проблем. Но и мы, и они занимаемся магией. Некоторые из них думают, что у них есть особый талант или дар, возвышающий их над остальными. Может, они и правы; у меня есть мое чародейство, и я, пожалуй, ограничена его правилами и ритуалами, что мне известны. Но с другой стороны, я не страдаю от последствий ошибок и неудач, что сопутствуют всякому, пытающемуся задействовать настолько могущественные силы. Не слушай никого, кто будет говорить, что наша магия ниже рангом. Мы чародеи, и это звучит гордо. У нас может и не быть какого-нибудь духа или вдохновения, что приведет нас к пониманию теории магии. И этот дух не подскажет нам, что делать. Я слышала, что духи держат в заложниках магическую силу некоторых шаманов, пока они сами не найдут к ней пути. Ну, а если ты не найдешь к ней пути, который ты должен найти по желанию духа, ну что ж, тогда ты не получишь своего маленького кусочка просветления. Тебе придется начинать все сначала, пока ты не найдешь правильного пути. На мой взгляд, это слишком высокая цена за силу, какой бы она ни была. Точно так же можно продать душу Дьяволу; в конце концов, выбор всегда за тобой – я понимаю, что многим не приходится выбирать себе музу; вместе с вдохновением к ним приходит и одержимость, ведущая их в конечном итоге к безумию и смерти. Как мне доводилось слышать, некоторые из эти духов достаточно неприятны сами по себе, и преследуют, как правило, свои личные цели. Почему оставлять себя на милость кого-то, кого тебе даже не приходится выбирать, если ты можешь дойти до всего сам? Твоя магия в этом случае не будет столь могущественной, как у тех, у кого есть «дар – но она будет твоей.

Наша магия почти никогда не «приходит к нам». Хотя, действительно, интуиция некоторых чародеев сильнее, чем у других, следующих тому же Пути. «Психические способности», что есть у других, больше врожденные, чем приобретенные. Н в общем и целом, мы предоставлены сами себе. Нам приходится искать наставника, учителя или библиотеку, если не все это сразу. В конце концов, ритуалы не всплывают неизвестно откуда. Мы должны разрабатывать и изучать их, и зачастую этот процесс очень болезненный. Мы докапываемся до того, что уже было до нас, и воссоздаем забытое. Но мы, по крайней мере, знаем, что если мы провели ритуал и ничего не напортачили при этом, то всякий раз, когда мы проделаем то же самое, мы получим тот же результат. Я могу нарисовать те же символы, произнести те же слова, сделать те же жесты, и в моей гостиной появится тот же самый дух. Об этой предсказуемости стоит упомянуть особо.
К тому же, если наша магия будет нарушена – к примеру, мы разорвем круг, в котором стоим, или неправильно произнесем слово – она не обойдется с нами столь жестоко, как с теми, кто пытается изменить ее правила. Тех, кто пытаются заставить ритуалы работать так, как им нужно, обычно ожидает такое, что вряд ли случится с тем, кто эти ритуалы просто использует. Если мы напортачим, будет плохо, но мы, по крайней мере, не прихватим с собой полквартала.
Наивысшую ценность для нас имеет секретность. Без нее наша жизнь становится невероятно сложной, обычные смертные будут бояться или избегать нас. Некоторые будут почитать нас – а это еще хуже, чем их страх. Другие маги и существа, о которых ты вообще ничего не знаешь, будут наблюдать за тобой, попытаются использовать в своих войнах или попросту убьют тебя, когда ты станешь угрозой для них. Некоторые пытаются соблазнять нас обещаниями того, что они смогут научить нас тому, что знают сами, – не верь им. Мы либо не можем, либо не должны стать тем, чем они являются. И самые худшие из них те, кто способны даровать нам свои способности.
Слишком многие из нас погибли в чужих битвах. Не позволяй им категоризировать и классифицировать тебя, иначе тебя скорее всего постигнет та же участь. Неважно, насколько сексуален вампир или могущественен призрак, это того не стоит. Эти чудовища могут запросто слопать тебя на завтрак – и не стоит забывать об этом. Секретность и тонкость – вот наше оружие. Мы можем выстоять, только если будем осторожны.
Однако ты можешь подумать, услышав все это, что жизнь чародея того не стоит. Но на самом деле - она стоит этого. Когда ты сделал что-то правильно, и притом знаешь, что добился этого сам, упорной и сложной работой – а не какой-то чертов дух подал тебе это знание на блюдечке. Ты ответственен только перед собой и своим кабалом, а не перед какой-то всеобъемлющей Традицией или Конвенцией (хотя некоторые из нас действительно помогают этим магам и их злейшим врагам – вот уж чего я никогда не пойму). Ты не должен подчиняться капризам какого-то духа, от тебя не требуется забросить всю свою жизнь в угоду древней и неверно истолкованной войне. Короче говоря, ты свободен. Ты можешь думать, что твоя магия ограничена, что ее правила сложны и цена высока, но у тебя есть талант, который подчиняется тебе и приносит тебе знание и уверенность – и обязан ты всем этим только себе, а не демону, духу или проклятью. Мы хозяева сами себе. Мы правим сами собой и своей магией. Все, что мы делаем, мы делаем по своему выбору. Это свойственно человеку, и мы должны сохранять это всю свою жизнь – это гораздо ценнее, чем любая сила на земле.

Почему мы делаем то, что делаем

Почему люди становятся чародеями? С таким же успехом можешь спросить, почему они становятся полицейскими, профессорами или родителями. Просто потому, что они так хотят. Потому, что им это нравится. Потому, что они думают, что с помощью чародейства они смогут творить добро. Или же потому, что не видят другого выбора. Причина у каждого своя. За тридцать лет путешествий и изучения различных кабалов (и даже нескольких чародеев-одиночек), я видела почти столько же причин изучения чародейства, сколько и самих чародеев. Некоторые ищут в чародействе защиту от злых *существ*, которых в мире немало. Смертному легко ощутить себя бессильным перед чудовищами; все, что может хоть как-то помочь защититься от них, окажется полезным для него. Некоторые занимаются чародейством для

защиты от врагов более привычных – а тебе не хотелось бы стряхнуть с себя полицию, если тебя разыскивают в пяти штатах? Защита играет очень существенную роль в чародействе – загляни в любую книгу по магическому гербализму, и ты увидишь, что 80% трав, указанных там, предназначены для защиты от «злых духов» (остальные 20% так или иначе связаны с плодородием - кроме того, некоторые травы пригодны и для того, и для того). Термин «злые духи», естественно, может подразумевать почти все, что угодно. К примеру, чеснок никогда не являлся оберегом именно против вампиров – он, как и любое другое растение, использовался против злых духов. Вампиры просто попадали под это определение, как и все прочие подобные им существа. Неудача вызывалась злым духом, ненависть врагов принимала форму злых духов, так что защита, как естественная в таком случае потребность, занимает значительное место в чародействе. Многие ритуалы предназначены, а некоторые могут быть косвенно использованы для того, чтобы защитить себя от опасностей, с которыми можно столкнуться.

Другие становятся чародеями, чтобы защитить других. Эти альтруисты используют свои способности, чтобы защищать людей от знания о сверхъестественном и помогать им преодолевать неприятности, в которые они попадают (материальные и эмоциональные, естественные и сверхъестественные). Я знаю некоторых врачей, что применяют свое чародейство на пациентах. Я слышала о детективах, использующих чародейство для того, чтобы выслеживать преступников. Далеко не все чародеи выглядят как седые старики, сидят в своих башнях и изучают пыльные старые книги.

Есть также множество вариаций на тему мстителя. Что может быть лучше, чем обрушить свое чародейство на тех, кто убил близкого тебе человека? Это традиционное орудие тех, кому не остается другого способа отомстить обидчикам – если не остается обычных, общепринятых, способов мести. Вот почему многие «неудачники» находят свой путь вчародействе – у них нет другого способа отплатить тем, кого они ненавидят. Это единственное, что помогает им ощутить себя могущественным.

Вот и еще одна причина – почувствовать себя могущественным. Многие ощущают себя стоящими в нижней части той или иной пищевой цепочки. Неважно, кого можешь съесть ты, но обязательно найдется кто-то, кто может съесть тебя. Чародейство дает тебе чувство чуть большего контроля, хотя по-прежнему остается открытым вопрос, истинно это чувство или иллюзорно. Оно дает тебе чувство того, что ты особенный. Некоторые говорят, что это не лучшая причина для изучения чародейства. Но кто может сказать наверняка, что это не корень всех остальных причин для его изучения? Ты можешь утверждать, что изучаешь чародейство для того, чтобы защищать других людей, но очевидно, что ты не чувствовал себя достаточно сильным и могущественным для этого. Получается, опять могущество является первопричиной?

Некоторые изучают чародейство просто как средство, как способ достижения какой-нибудь цели. И само собой, они редко останавливаются на этом. Как я уже говорила, чародейство затягивает; оно в этом смысле похоже на блестящую штучку, которую легко взять, но тяжело бросить. И поэтому лишь очень немногие из них узнают лишь столько, сколько им требуется для достижения своих целей и не более того. Большинство продолжают свои занятия и после того, как добьются того, чего хотят. Ну, есть и такие, которые теряют интерес к своей первоначальной цели и вместо этого изучают чародейство просто из интереса.

К чародейству может привести и простое любопытство. Сначала ты прочитал где-то о заклинании, а затем, просто из любопытства, попробовал применить его. Может быть, оно сработает, может нет, но тебе уже хочется узнать и о других заклинаниях. Это все настоящее или нет? Многие люди подсели на чародейство, просто попытавшись узнать, работает ли вся эта ерунда или нет. Сюда же можно отнести и людей, которые занялись чародейством просто чтобы ощутить то, что я называю «прикосновением магии». Такие люди сделают все, что угодно, чтобы вновь ощутить эту дрожь, пробегающую по спине, когда твоя магия работает. Кроме того, такие люди склонны к сексуальной магии, но это так, отступление.

Также очень веской причиной может стать семейная традиция. В некоторых орденах для посвящения необходимо кровное родство (хотя некоторые, при определенных обстоятельствах, позволяют присоединиться к ним тем, кто вошел в семью после брака). Однажды мне попался

человек, которого обучали в его кабале с пяти лет. Ритуалы в его семье были столь же обычным делом, как пикники по воскресеньям. Вряд ли я смогу понять это – на мой взгляд, это полнейшее отсутствие чувства загадочного и чудесного – но как знать, может им это подходит. Умственные расстройства являются еще одной причиной, что может подтолкнуть человека к изучению чародейства. Кое-кто возненавидит меня за эти слова, и будет утверждать, что я пропагандирую негативные стереотипы. Но это действительно так. Иногда люди начинают играть с вселенной только потому, что у них с головой не в порядке. Может быть, они думают, что они боги, или же они просто ищут способ причинить вред как можно большему числу людей. Может быть, из-за своей болезни они думают, что способны к чародейству, и это каким-то странным образом работает. Не все умственно больные чародеи плохие – среди чародеев мания встречается очень часто, возможно, потому, что один из ее симптомов – «религиозное чувство», что очень, очень напоминает прикосновение магии. Как ты сможешь отличить одно от другого? Но вместе с тем, некоторые из тех, кто пришли к чародейству через умственное расстройство, опасны – и, к счастью, чаще всего именно они совершают ошибки, когда считают, что способны призывать особенно могущественных духов и демонов.
Возможно ты удивишься, но еще одна причина, по которой люди становятся чародеями – это давление со стороны окружающих. Сложно сказать «нет», когда вся твоя семья занимается этим, когда каждый из пяти твоих братьев, когда достиг зрелости, прошел через посвящение и то же самое ожидается от тебя. Точно так же получается и тогда, когда твои друзья подталкивают тебя присоединиться к ним. Очень и очень многие из тех, кто идет путем чародея, вступили на него не по своей воле.

Как мы становимся теми, кто мы есть

«Как» человек становится чародеем - во многом связано с «почему». Тех, кто вступает в семейный кабал, посвящает семья. Если ты узнал о чародействе от друзей, то скорее всего они будут держать в руках книги, заставят тебя принести в жертву какую-нибудь мелкую зверюшку и проведут какой-нибудь торжественный обряд посвящения, который чаще всего можно найти в каком-нибудь сборнике фэнтези. Если к чародейству тебя привело простое любопытство, то скорее всего первые свои заклинания ты узнаешь из книг в библиотеке или магазинчике Новой Эры. Те, кто дошел до всего сам, через самостоятельное изучение и медитацию, всегда и везде будут пользоваться уважением; и если кто-то скажет тебе, что это не так, просто не обращай на него внимания.
Может быть, ты найдешь в Сети какой-нибудь необычный сайт, на котором есть заклинания. И не смотри на меня такими глазами – я, может, и стара, но иду в ногу со временем. Некоторые из таких сайтов содержат люди, которые действительно хотят защитить других от ужасов, что есть в мире. Остальные в основном предназначены для привлечения новичков – на них выкладываются заклинания с ошибками, которые ничего не могут сделать, а их владельцы смотрят, кого из посетителей эти ошибки не остановят. Их интересуют те, кто оставляют сообщения вроде «то заклинание, что вы выложили, не работает, но если попробовать вот так?». У некоторых людей есть своего рода интуиция, чутье насчет заклинаний и ритуалов, и такие люди очень ценны. Однако будь осторожен; некоторые такие сайты представляют из себя ловушки. Есть определенные группировки, которые не любят тех, кто играет с реальностью, и они сделают все, чтобы избавиться от нас.
Как я уже говорила, у некоторых людей есть чутье насчет чародейства. Они могут начать с азов, с того, что можно найти в любом книжном магазине, и изменить это так, что оно будет работать как им нужно. Или просто разработать свое собственное чародейство. Большинству людей нужен учитель – неважно, человек или книга, – но эти немногие могут обойтись и без них. Они могут никогда и не узнать действительно мощных вещей, и достаточно редко достигают высот в магии духа (где практически всегда требуется знать, какого именно духа тебе нужно вызвать), но они могут заниматься чародейством самостоятельно.
Конечно, лучше всего изучать чародейство под руководством опытного наставника – но здесь кроется и своя опасность, ибо наставник может оказаться не тем, кем ты ожидаешь. Некоторые кабалы и чародеи-одиночки перед посвящением испытывают потенциальных новичков

неделями, даже годами. Другие просто дают ему возможность подумать и присоединиться к ним, когда он поймет, что готов к этому. Некоторые люди сами находят кабалы и присоединяются к ним – хотя, в общем, это опасная игра. Далеко не все чародеи добродушны; некоторые скорее убьют тебя, чем пригласят в свой круг. Некоторые кабалы набирают новичков через тест – некоторые такие тесты напоминают ритуалы, но есть и смертельно опасные.

В конце концов, способов и техник чародейства столько же, сколько и желающих его изучить, столько же, сколько людей его используют. И есть множество кабалов. Их, конечно, не на каждом углу по десятку – даже не в каждом большом городе. Есть целые страны без чародейских сообществ. Но если бы ты знал мир как знаю его я, то ты бы понял, насколько же мало в нем чародеев. Будь осторожен – большинство из них отнюдь не твои друзья. Пока ты не наберешься как следует жизненного опыта, не стоит повторять мой поступок. От некоторых кабалов, помешанных на секретности, я ускользнула буквально еле-еле, и отнюдь не безболезненно. Надеюсь, моя работа даст тебе возможность оставаться дома в безопасности.

ГЛАВА 2
Сообщества чародеев

They can because they think they can.
– *Virgil*[2]

Формы магии
Последний раз предупреждаю – чтобы я больше не слышал о «низшей магии», меня уже тошнит от этих слов. Когда я слышу это невероятно тупое словосочетание, мне почему-то приходят на ум заклинания для подстригания колючих кустарников.
Если тебе так проще, думай о вселенной как о старой собаке. Ты пытаешься научить ее новым трюкам, и в ответ она кусается изо всех сил. Я же заставляю ее выполнять те трюки, которые она уже умеет делать, и, хотя это порой и занимает больше времени, она рада будет покувыркаться, принести палку или притвориться мертвой, при этом не откусив тебе руку. Думаешь, я ограничиваю себя? Наша вселенная - просто ужасно старая собака, и трюков она знает бесконечно много.
- *Хурай, аколит.*

Линейная Магия
Исследования природы линейной магии в попытке дальше расширить общее понимание Слова
- *отрывки из лекций Хурая, практика дома Бонисагус*

Приветствую вас, собратья по Ордену. Надеюсь, вы простите мне неполноту моих слов, но на меня возложена тяжелая задача – выявить общие черты статичной магии, происходящей из столь разных традиций как шаманизм, герметизм или каббала. Уверен, что многие из терминов, что я буду использовать, удивят, введут в заблуждение или даже разгневают тех, о ком я говорю. Тем не менее, каждая магическая теория действительно включает в себя основные элементы, которые можно для простоты разделить на несколько категорий. Я не говорю, что изучение любой магической традиции является легкой задачей, просто полезно было бы установить некую терминологию, которую мы и будем потом использовать для обозначения общих концепций.
Я думаю, начать стоит с того, что в моей терминологии магия, о которой, уверен, большинство слышало как о «статической», называется линейной. На самом деле то, что мы привыкли считать статичной магией, содержит элементы изменения, и поэтому может считаться динамической силой. Что отличает мои манипуляции над реальностью от тех, что принадлежат моим более динамическим собратьям, известным большей части Ордена как Истинные Маги, - это следование известным путям. Непосвященным эти пути могут показаться запутанными и бесполезными, но для тех, кто долгие годы изучал магию, они просты и понятны.
Определенным образом произнося определенные слова на енохианском, определенным образом задействовав при этом Волю, я могу произвести Creo Ignem, создать огонь, как сейчас. Некоторые монахи, практикующие определенные формы медитации, проявили способность вызывать экстатические видения.
Я прекрасно знаю, что некоторые из вас могут все это - и не только. Но не в этом суть. Каждый раз я могу создавать одинаковое пламя одинаковым способом. Создание огня из ничего, в понимании моем и других, практикующих, как и я, так называемые линейные разновидности магии, является пошаговым процессом. Сначала я научился создавать искру, затем пламя свечи, затем, при определенных обстоятельствах, костра. Развитие от искры до костра было линейным, использующим одни и те же принципы, элементы и Волю с возрастающим совершенством. Когда Люциан Темный рассказал мне о своем овладении элементом Огня, для меня стало ясно, что он осознал некую общность сил Слова, что дало ему возможность

[2] Они могут, ибо думают, что могут.

– Вергилий

управлять всеми силами, в основе которых лежит один и тот же принцип. Могу заверить вас, что не это не связано с моими собственными разработками; я по-прежнему испытываю затруднения с заклинанием для легкого передвижения даже малейших камешков, хотя могу с легкостью испепелить этот стол.
Поэтому я предлагаю назвать искусство «статической», или «низшей», магии линейной. Магия, обычно именуемая динамической, или «Пробужденной», показывает форму контроля, заслуживающую определения «магия сродства». Различные уровни одного и того же эффекта можно назвать Степенями. Учение о том, как произвести один конкретный эффект и возвысить его до более высоких степеней, очевидно, можно смело назвать Путем. Надеюсь, вы не примете за проявление гордыни утверждение о том, что магия, как линейная, так и магия сходства, следует принципам динамизма, статики и энтропии. Вот почему я рекомендую использовать разные термины для двух этих форм магии.
Практикующий магию сходства, к примеру, наш уважаемый коллега Люциан, манипулирует реальностью при помощи модели, утверждающей, что все формы энергии похожи между собой и поэтому могут быть управляемы одним и тем же образом. Ограничения такого подхода проистекают из того, что для того, чтобы воздействовать на все формы энергии, решивший, что они похожи между собой, должен увеличить и без того обширную модель до еще более высоких степеней. Практикующий же линейную магию поступает с точностью до наоборот – он использует очень четкую и узкоспециализированную модель для одного конкретного аспекта реальности, к примеру, огня. Продвижение по Пути, использующему гораздо более узкую модель – несравненно более легкая задача, чем развитие Сфер, требующих очень глубокого понимания сходства. С другой стороны, каждый раз, когда ты хочешь изучить новый Путь, тебе приходится делать шаг за шагом назад. Тебе придется начать с самой низшей степени, и все накопленные знания других Путей будут здесь бесполезны.
Одним из величайших вкладов нашего Ордена в Совет Традиций стала теория, объединившая концепции магии в Сферы Воздействия. Чтобы не путать Сферы магического сходства и Сферы Воздействия, которые практически одинаково используются линейной магией, предлагаю вернуться к классическим терминам для Элементов. Современные магические теории далеко продвинулись со времен Мифической Эры, и в составе магических элементов, используемых Традициями, можно выделить девять Искусств. В данном случае, я назову их на латыни: Ars Animae (Жизнь), Ars Conjunctionis (Связь), Ars Essentiae (Силы), Ars Fati (Энтропия), Ars Manium (Дух), Ars Materiae (Материя), Ars Mentis (Разум), Ars Temporis (Время) and Ars Vis (Прайм). В магии сходства, эти девять Ars (Искусств) играют роль готовых практических моделей; изучение степени в Ars Animae очень сложный и долгий процесс, но дает огромные практические возможности, притом связанные в одну цельную теорию. Линейная магия признает важность Элементов, но рассматривает их более детально, с точки зрения практического применения.
Элемент используется через Принцип, динамизм, статику или энтропию. Эффект, происходящий из сочетания Ars Animae и принципа статики, может быть использован для излечения тела. Практикующий линейную магию в буквальном смысле учится использовать комбинацию Элемента и Принципа одним конкретным способом. Сначала шаман может научиться применять определенные настойки и отвары определенных трав для помощи легко больным. Со временем он может даже научиться восстанавливать конечности ампутированные конечности. Эта способность применять все более высокие степени одного и того же магического эффекта и называется Путем линейного мага. Каждый магический Путь – это магический эффект, имеющий несколько степеней, и подпадающий под один из девяти Элементов магического воздействия и один из трех метафизических Принципов. Это позволяет нам создать модель, согласно которой может быть 27 различных типов Путей. Вне зависимости от источника силы линейного мага, любой из его Путей укладывается в рамки данной классификации. Мое создание огня, к примеру, есть Динамизм Ars Essentiae.

Пробужденная или нет, но это магия

Хотя предшествующая статья четко показывает различие между Пробужденной и не-Пробужденной магией, не так все просто в Мире Тьмы. Мнение одного ученого-герметиста, даже если оно и вписывается в «правила игры» не отражает мнения всего Ордена в этом вопросе. На самом деле многие маги возразили бы, что эти аргументы просто не нужны. К чему столько возни с этими гораздо менее одаренными, менее творческими «линейными магами»? То, что они делают, это такая же магия. Что до всех этих попыток создать различия – есть гораздо более полезные вещи. Обычный чародей или маг либо не знает, либо не интересуется истинными различиями между Пробужденной и не-Пробужденной магией.

Метафизические сообщества

В Мире Тьмы магия, которую изучают чародеи, – это путь, проложенный многими поколениями учеников и мастеров прошлого. Для большинства из нас медленный прогресс, предлагаемый системами типа «Сделай это, получишь то», гораздо легче воспринять, чем широкие шаги магии сходства и ее методы обучения, зачастую граничащие с откровениями. Линейный путь предлагает идеал тяжелой работы, приносящей верный результат. Одна из наиболее важных особенностей линейной магии – это то, что ей гораздо легче обучиться. Магия сходства, практикуемая «Пробужденными» магами, судя по всему, требует определенного склада ума, который можно развить обучением, но появиться он может только в ходе некоторого внутреннего прорыва. Линейная магия, напротив, требует невообразимого количества времени, затраченного на изучение и отработку на практике, и твои личные скачки в обучении обычно связаны с тем, что ты начинаешь понимать, что же значит тот или иной урок. И в самом деле, у многих практикующих ее часто бывают миниатюрные Прозрения, схожие с Пробуждением, но менее глубокие – когда к ним приходит понимание мистицизма, кристаллизовавшегося в практическую форму. Однако им не хватает дикого пыла полностью Пробужденного – они учатся через наследие, а не через динамизм.

Это принципиальное различие и создает объединения гораздо более устойчивые, чем у большинства практикующих магию сродства. В сообществах линейных магов наставничество имеет гораздо большее значение. Отношения между студентами и мастерами гораздо более тесные. Одним из результатов такой закрытости стала очень и очень небольшая заметность чародеев среди сообществ магов; слава о действиях группы чародеев быстро становится славой всей Традиции, тогда как действия могущественного независимого мага приносят ему личную славу. Когда маг смотрит, кто вокруг лучший и в чем, то ему очень легко впасть в гордыню, сочтя таковым наиболее известного. Однако тесные и сплоченные группы чародеев, формирующиеся на основе отношений между мастером и учениками, не стоит игнорировать. Когда студент в самом начале своего пути находит-таки учителя, который способен воплотить в жизнь его мечты о способе творить чудеса, то между ними устанавливается связь, которую невозможно полностью разорвать. Вспомните первого учителя в школе, в свое время рассказавшего вам нечто, на тот момент просто бывшее удивительным. А теперь представьте, что он рассказал вам о том, как можно летать, превращать свинец в золото или воспринимать чужие эмоции. Не воспринять социальные или политические взгляды учителя может быть сложным, точно так же как и воспринять то, чему он учит вас в области метафизики. Некоторые учителя даже используют эту связь, чтобы манипулировать своими последователями во имя своих собственных интересов. Бывает и так, что ученик понимает, что мастер может научить его столь многому, что он никогда не захочет покинуть своего учителя. А если учесть разнообразие врагов, начиная с кровососов-вампиров и яростных оборотней и заканчивая тиранией Технократии, то у более многочисленной группы больше шансов выжить.

С точки зрения наставника, он получает очень многое, продолжая помогать своим ученикам. Хотя многие не признались бы в этом, зачастую ученики проявляют способности к овладению Путями, сложными даже для мастеров. Студент может помочь даже пожилому профессору окончательно понять новую точку зрения в каком-нибудь вопросе, или просто найти применение своему Пути, которое пригодилось бы ментору. Как уже говорилось ранее, некоторые учителя используют свой статус для достижения личных интересов. Это может быть как добрым делом, к примеру, убедить своих учеников заниматься исцелением и

благотворительностью, так и очень опасным, как внушить им ненависть и жажду убийства по отношению к его врагам. Кроме того, особенно талантливый студент может поднять престиж мастера в глазах его коллег.
Поколения учеников, идущих по стопам тех, кто уже овладел тайным искусством, практически всегда образуют тесные и сплоченные группы. Однако всегда найдутся те, кто не вписываются в общие рамки. Ученик может осознать, что вступил на Путь, который ему не настолько по душе, как казалось, и из-за этого начать обучение с начала где-то в другом месте. Он может быть замешан в жестоких играх мастеров и искать спасения в уединении. В зависимости от природы сообщества, оно может как попытаться избавиться от него, так и просто оставить его в покое. Даже у мастера могут найтись причины покинуть свое сообщество. Талантливый генетик может обнаружить однажды, что бесчестный конкурент присваивал себе его работу, и решить, что ему это надоело. Может быть, он решит основать свою собственную лабораторию и будет учить своих студентов. А может быть, он просто вернется к частной практике. Мастер-психик может быть исключен из своего ордена за злоупотребления своими способностями, что вызовет войну психиков – ибо он и его ученики будут мстить ордену. Отколовшиеся группы и чародеи-одиночки вносят в реальность немалую долю неопределенности и острых ощущений.

Большие и малые
Общества, которые образуют практикующие метафизические искусства, обычно невелики, и тому есть несколько очевидных причин. Во-первых, лишь у очень небольшой части человечества есть терпение и желание узнать, как в действительности манипулировать окружающим миром. Большинство из нас убеждено, что наш мир управляет нами, но не наоборот. Большим организациям также нужна существенная поддержка общества, чего явно не хватает чародеям. Многие группы чародеев входят в состав более крупных организаций. Наиболее очевидно это в случае Традиций и Технократии, но мистические ордена, практикующие магию, также скрываются внутри существенно больших организаций, которым способность творить чудеса лишь приписывается, или просто считаются обычными социальными группами в обществе. Значительная часть таких групп насчитывает менее 100 членов; большинство из них состоит из группы студентов и их учителя-мастера.

Формат
Введение
В этой части описания сообщества отражена короткая история или взгляд на общество с точки зрения кого-либо из его членов или же взгляд со стороны. Как Рассказчику, именно вам предстоит решать, что из того, что считает истиной данное сообщество, является ей на самом деле в вашем собственном Мире Тьмы. Некоторые обманутые люди все же умудряются изучить невероятно мощные Пути, позволяющие манипулировать реальностью. Некоторые из них могут делать не совсем то, что, как они думают, они делают.

Организация
Каждый раз, когда вместе собираются более одного человека, возникает естественный - или неестественный – порядок. В этой части в общих чертах отражена динамика вашего сообщества и то, как оно набирает новых студентов и чего им стоит ожидать.

Стиль
У каждого общества есть определенная модель, согласно которой, как они считают, работает магия. Эта модель включает в себя особенности, обычно ассоциируемые с членами сообщества и связанные с его практиками.

Пути
По сути, в этом разделе перечислены названия различных метафизических Путей, практикуемых в данном сообществе. Здесь также приводятся альтернативные названия этих Путей, используемые в данном сообществе, если они есть. К примеру, Путь Адского Огня,

когда упоминается в описании Звездного Совета, может называться «Небесные Огни» и означают таинственные огни, связанные с появлением в небе НЛО.

Чародеи среди Традиций
Многие «Пробужденные», или сродственные, маги не видят никаких реальных различий между ними и их собратьями, практикующими линейную магию. Другие впадают в гордыню, причина - которой в различии между их видами магии. Однако причин здесь, как всегда, несколько. В некотором роде, каждый тип магов играет свою роль в своей Традиции, и чаще всего они не осознают, почему они действуют именно так. Линейные маги – это хребет Традиции, они сохраняют вековые практики и поддерживают тесную связь с культурой того народа. Динамические маги – пионеры будущего и надежда на то, что оно наступит. Таким образом, в каждой Традиции и фракции есть и те, и те, хотя у каждого сообщества есть свои особенности.

Братство Акаши
Введение
Первые шаги Путей Братства Акаши знакомы почти всем, хотя бы поверхностно, из наблюдений за попытками сделать из жизни трагедию. К изучению их техник, выглядящих легкими и не требующими усилий в исполнении мастеров, ведут долгая тяжелая работа и упорство. Конечно, не каждая группа, относящаяся к Братству, практикует боевые искусства или насилие в тех или иных его разновидностях, сильные традиции постоянно практикуемого аскетизма также могут создать то самое единство духа и тела, что стало их отличительным знаком. Такой подход к просвещению может быть как сильнейшим общим прорывом, так и методичными, шаг за шагом, поисками истины. Фракции Братства, в которых сильны традиции, такие как Ши-Рен и Каннагара, используют могущественные древние практики, ведущие к неверятной власти и над телом, и над разумом. Даже воины из Ваджрапани изучают сложные боевые приемы до тех пор, пока они не станут инстинктивными – настолько, что, когда необходимы, они вступают в дело сами. Религия Омото-рю соединила синто, буддизм, таоизм и христианство с уважением к будо, что нашло свое воплощение в Мотэе Уесиба, великом учителе, основателе айкидо. Это, пожалуй, один из лучших примеров линейного Пути, формализованного даже в наборе приемов, и провозглашающего своей целью создание бесконечного набора ответных действий. И поэтому он с равным уважением относится к мастеру и вечному ученику – пока оба они следуют пути истины.

Организация и стиль
Отношения «учитель-ученик» в Братстве Акаши довольно хорошо описываются в книге «Маг: Возвышение». Там же указаны их стиль и фокусы. Учитывая, что разница между линейными и сродственными практиками Братства Акаши невелика, организация и особенности также весьма схожи. Если ваш Рассказчик использует Преимущества и Недостатки, обратите внимание на особенную полезность и подходящую природу Преимущества Поток Ки.

Пути
В той или иной форме, Пути Внутреннего До и Внешнего До обычны среди Братьев. Также подходят тонкие духовные Пути и магия, усиливающие тело и дух, если их Резонанс не препятствует этому. Если вы используете Психические Способности как Пути, то члены Братства, в зависимости от их практик, скорее всего владеют Щитом Разума или Астральной Проекцией, но используемой через интенсивную медитацию, мантры и тому подобные фокусы.

Под моим зонтиком
Как и все люди, мы стремимся назвать, обозначить, классифицировать и разделить на категории все, что нас окружает. Дав чему-либо имя, мы думаем, что отныне мы это знаем и можем – до некоторой степени – контролировать. Оно становится частью нашего мира, и притом неожиданно ощутимой частью. Тем не менее, это нечто вроде искусственного, рукотворного соглашения. Распространенная практика такова: эти категории все более и более расширяются,

пока неизбежно не включат в себя что-либо, что в них попросту не вписывается. Даже общественные организации в этом смысле не являются исключением. Заносчивость и жажда власти заставляют великих лидеров подчинять себе все большие и большие территории. Люди объединяются для совместной защиты, государства становятся нациями, нации – империями. Вместе с компромиссом и безопасностью приходит безликость. В наших умах появляются чудовищные и откровенно лживые стереотипы, предполагающие, что все, кто попадает под нашу классификацию, по сути, одинаковы.
То же самое случилось и в Мире Тьмы. Традиции, бесформенная кучка разобщенных магических сообществ, пытаются удержать реальность, в которой они могут спокойно практиковать то, во что верят. Технократия, вне зависимости от того, насколько единой она кажется, – это совместная показуха консервативно настроенных умов, действительно верящих, что безопасность и совершенство стоят того, чтобы пожертвовать ради них свободой. В том, чему служат Нефанди, настолько много лжи, что они даже друг друга не всегда знают. Марадеры даже не претендуют на хотя бы отдаленное подобие однородности. В мире, расколотом антагонистичными идеалами, каждый бьется за контроль над тем, что есть истина; тысячи кабалов, содружеств, культов, орденов и просто личностей отбрасывают часть своей индивидуальности во имя безопасности в массе. Однако это не делает их одинаковыми. У вудуиста Бата'а мало общего с мистиком постепенно вымирающих айнов. Физик-астроном может даже не понимать химии, стоящей за металлургией, благодаря которой строятся и летают его ракеты. И несмотря на это, мы хотим думать о них просто как о шаманах Говорящих-со-Снами или ученых Технократии. Единственное, что у них общего, так это желание продолжать свои исследования, жить своей жизнью – по своим убеждениям и в своем стиле. Именно это желание используют как на благо, так и во зло, лидеры Традиций и Технократии, именно в их интересах насаждать объединяющие стереотипы поведения.

Божественный Хор
Введение
Еще во времена фараона Эхнатона, а может, даже, и раньше, стала набирать популярность идея единого, изначального сознания, ответственного за творение и упорядоченность вселенной. Необъяснимые события по всему миру, начиная от массовых чудес и заканчивая людьми, проявляющими могущественные способности, которые можно объяснить лишь божественным вмешательством, судя по всему, говорят о том, что есть некий Единый Истинный Источник. Сила веры наполняет членов Божественного Хора мистической мощью, но мудрейшие из них понимают, что эта сила доступна даже простым смертным.
С первого взгляда может показаться, что использование бесконечной божественной сущности подразумевает склад ума, характерный магии сродства. Эпохи религиозной праведности, заповедей и грехов показали, что массы выработали и прямо противоположный способ. Тысячи ритуалов, в которых принимали участие тысячи верующих, создали внушительную крепость веры для мистической души, что хочет и способна осознать свое божественное величие. Кроме того, очень полезным является покровительство организованных религиозных групп. Когда ты знаешь, что за твоей силой стоит сам Творец, то не сойти с выбранного пути столь же тяжело, как и пытаться игнорировать его.

Организация и стиль
Каждый аспект Хора, начиная с разрозненных, зачастую антагонистичных фракций и заканчивая преданными почитателями, в равной мере относится как к практикующим линейные пути, так и к Пробужденным его членам. Те же религиозные стили и священные символы и изображения, что служат его членам, практикующим магию сродства, дают силу и их более ограниченным коллегам.

Пути
Подчинение, Эфемерное, Исцеление и Адское Пламя, возможно, некоторые ритуалы Ограждения, имеющие божественную природу.

Культ Экстаза
Введение
Многие практики Экстатиков вообще никем не рассматриваются как магия. Даже с точки зрения культур, использующих галлюциногенные грибы, боль или лишения для достижения транса, чтобы достичь видений, излишества многих членов Культа по большей части считаются чрезмерным рвением в священном опыте. С точки зрения сторонников современного законодательства, они являются опасными элементами, заражающими общество своей аморальностью. Общемировая культура, судя по всему отвернулась от принятых в различных культурах легких путей открыть свой разум духовному. Даже вездесущий алкоголь, что используется в жертвоприношениях, ритуалах и даже безумии Менад был принижен до чисто коммерческого продукта и демонизирован законами типа DUI и различными пропагандистскими методами.
К несчастью, наиболее обычная среди Экстатиков реакция на такое отношение общества к ним – это дальнейшее углубление раскола. Если Сильные Мира сего хотят, чтобы они оставались маленькими, и карают их за поиски свободы, то пошли они на х…! Такое отношение лишь усиливает авторитарную реакцию и укрепляет позиции властей, считающих обратную реакцию общества как возможный источник силы и дополнительных голосов во время выборов. Самые молодые Экстатики, бунтари, либо вообще не достигают просветления, либо, как минимум, стремятся избегать старших, более прозорливых членов Традиции.

Организация и стиль
Агорис, Хагалаз и Братство Пана учат путям, которые, хотя и хаотичны, действительно несут в себе древнюю традицию мощных страстей. Большая часть линейных Экстатиков происходит из этих трех групп. Законченные сенсуалисты, вроде Ачарне или Клабверков слишком дики и разобщены, чтобы создать устойчивую традицию, и, скорее всего, тихо угаснут, если не найдут себе долговременный фокус. Музыка, танцы, наркотики, секс, медитация, голодание и упражнения играют столь же важную роль в жизни тех Экстатиков, практикующих более-менее упорядоченный путь к просветлению, как и в жизни обычных открытых мечтателей.

Пути
Предсказание и Власть над Сном; Психическая Эмпатия или Эмпатический Гипноз, прозрение природы человечества и вселенной.

Говорящие-со-Снами
Введение
Когда процветающий в то время Совет Традиций искал магов, что могли хранить знания, неизвестные им, то им ничего не оставалось, кроме как обратить внимание на огромное разнообразие шаманских и духовных традиций по всему миру. Находясь, мягко говоря, на мели - из-за значительного усиления стереотипов, обычно ассоциируемых с Технократией, - Совет Традиций решил объединиться с разобщенными магами духа, включив их в свой состав как единое целое, как в метафизическом, так и в политическом смысле. Им было предложено место Духа в Часовне Горизонта, и эти маги, доведенные до отчаяния экспансией Технократии по всему миру, согласились занять его и встать под знамена Традиций.
Невиданные до того духовные связи возникли между местами, чрезвычайно удаленными друг от друга. Некоторые из них возникли, когда мастера групп Говорящих-со-Снами стали посылать своих учеников в долгие духовные странствия. Другие же, по иронии судьбы, появились из-за проявления той судьбы, на которую обрекла мир Технократия и которую впоследствии стали использовать Нефанди. Изгнанные индейцы и аборигены ушли со своих исконных земель далеко в земли соседей или даже за тысячи миль оттуда. Жестокость и искаженные идеалы расового превосходства привели африканские племена к захвату, перевозке через Атлантический океан и рабству у тех, кто относился к ним не как к людям, а как к собственности. Люди и культуры, потерпевшие поражение от новых хозяев мира

материального искали способы защитить себя в мире духовном, о котором они никогда не забывали.
Те, кто следуют тропой духа, должны сперва понять, пускай даже и насильственным путем, это наследие, в равной мере отравленное такой горечью и исцеленное своей связью с шаманством. Есть активисты и традиционалисты, которыми движет стремление сохранить свою культуру и историю. Другие чувствуют почти инстинктивную тягу к миру духов, или же сами духи выбрали их. Даже у тех, кто не Пробудился к динамической магии, по-прежнему остается огромное культурное наследие – это может быть как гордость за свою культуру, так и горечь и желание покарать угнетателей. Но и то, и то являются одинаково сильными стимулами для изучения магии.

Организация и стиль
В последние несколько десятилетий, лидеры угнетенных политических и культурных групп добились больших чем когда-либо политических успехов. Их угнетение продолжается, но попытки бороться с ним вызывают как минимум дискуссии на своих экранах. К несчастью, это именно то, чем считают его большинство Говорящих-со-Снами, – пустая болтовня. Казино, резервации и алкоголь продолжают разрушать традиционный образ жизни американских индейцев. Споры о правах на землю еще более отдаляют аборигенов Австралии от Времени Грез. Правовая система, основанная на лжи и предрассудках, перемалывает жизни чернокожих американцев, скрывая непрекращавшееся рабство под маской экономики. Не стоит говорить, что все это одинаково плохо, или что некоторые Говорящие-со-Снами вообще никак не реагируют на это – некоторые, оказавшись в положении жертвы, слишком часто впадают в отчаяние и неспособность что либо сделать – но в целом, Говорящие-со-Снами продолжают сохранять культуры, сильно пострадавшие в эпоху индустриализации.
«Что вы сделали для нас?» – этот вопрос все чаще звучит на заседаниях Совета Традиций. С каждым разом на них можно увидеть все меньше и меньше магов духа, ибо гораздо чаще они остаются дома, чтобы защищать свой народ. Также есть такое ощущение, что грядут тяжелые времена. В мирах духов бушует ужасный шторм, и Перчатка кусается бритвенно-острыми зубами. Мертвые ходят по земле, и их становится все больше и больше. Все выглядит так, как будто мир уже бьется в агонии. У каждой духовной традиции есть некая общая концепция мага как того, кто соединяет два мира. Магия зависит от отношения между материальным и нематериальным. Древние истоки этих путей также во многом схожи, как схожи и их фокусы. Пение, огонь барабаны, земля, кости и растения практически универсальны и различаются по форме и несущественным деталям. В группах Говорящих-со-Снами редко обращают внимание на различия между линейным и сродственным подходом. Сила в любом случае идет от духов и правильных взаимоотношений с ними. Хранители Огня, Одиночки, Общество Призрачного Колеса, Общество Красного Копья, Барути и Бата'а практически одинаковы в том, что чародеи в них пользуются заслуженным уважением.
Также стоит почитать ***«The Spirit Ways»***, где можно найти массу информации по не-Пробужденным шаманам.

Пути
Проклятье, Зачарование, Эфемерное, Гербализм, Власть над Снами и Вызов/Ограждение; если вы используете Психические Способности как Пути, то подойдет также и Астральная Проекция.

Эвтанатос
Введение
Философия Эвтанатос уделяет большое внимание личному выбору и карме, которую он влечет за собой. Также они верят, что их долгом является и иногда делать выбор за другого - по большей части, тогда, когда ему уже время отправляться в другую жизнь. Ачарья (учитель) не станет отговаривать ученика от какого-либо Пути, что может помочь ему в его дороге к просветлению, если не почувствует серьезной угрозы искажения его души. В основе Традиции

лежит сочетание буддизма и индуизма, что дает огромное разнообразие мистических знаний и призывает возвыситься над иллюзорным миром. Линейные Эвтанатос скорее всего происходят из таких фракций, как Нататапас, Мадзимбабве, Гранат Деме и Айдед.

Организация и стиль
Чародеи среди Эвтанатос выделяются лишь тем, что у них, по всей видимости более материальный цикли кармы. Нет ничего неправильного в необходимых шагах на пути к просветлению, что душа должна сделать через материальные воплощения, пока чародей остается верным Колесу. Также стоит заметить, что выбор жизни или смерти для другого зачастую помогает им жить. Хотя есть среди Эвтанатос буддисты и индуисты, что никогда не запятнают себя подобным выбором. Судьба сама приведет тех, кто заслуживает смерти в такую ситуацию, где они встретят ее. Истинный долг мага смерти, в их понимании, облегчить страдания и исправить ошибки, что были в жизни и при смерти, чтобы душе не пришлось повторить их.
Стили фракций и общий список фокусов можно найти в книге «Маг: Возвышение»; прочие используемые Эвтанатос способы фокусировки магической силы включают в себя медитацию, голодание, медицину и физические отражения Колеса. Подходят даже игры, в которых для достижения цели требуется концентрация. Маг может смотреть на предательские знаки разочарования, злорадное и навязчивое поведение, опрометчивость и способность к обучению за игровым столом, получая при этом удовольствие и не ставя никого в опасное положение.

Пути
Проклятье и Предсказание; также среди Эвтанатос часто практикуются Пути, которые могут быть использованы для исцеления или (иногда) для убийства.

Орден Гермеса
Введение
У герметической традиции долгая история, корнями уходящая в древнеегипетские заклинания и алхимию. Орден принял вид, близкий к нынешнему, в Темные века и до сих пор в его адрес раздается критика за цепкую, даже по сравнению с другими Традициями, приверженность древним истинам. Ищущий посвящения в Орден подвергается испытаниям, проверкам и проходит долгое обучение - секреты Енохианского языка и могущественные Печати Соломона становятся его второй натурой. Он учится составлять нумерологические расклады, создавать жезлы и чертить пентаграммы. Каждый ученик посвящается в секреты линейных Путей и теорий Ордена. Многие из них на этом и останавливаются.
Одна из основных слабостей Ордена кроется, наверное, в самом его взгляде на Вселенную. Как алхимик ищет способы создания совершенства из обычных металлов, так и Пробужденный считает себя высшим по отношению к линейным магам. Эта заносчивость и гордыня не всеобщи, но определенно имеют поддержку в Ордене. Обучение в Ордене ведет ученика через образ мышления чародея, и Пробужденные всегда будут ставить себя выше него, если он не поднимется над этим состоянием. С сокрушительным падением Дойсстепа и гибелью большинства Мастеров сродственной магии, теоретики вроде практика Хурая наконец-то могут предъявить свои доказательства того, что ни один из видов магии не является высшим по отношению к другому – что они просто отличаются друг от друга.

Организация и стиль
Как гласит пословица, «Кадры решают все». Смысл ее в том, что те, кто занимаются повседневными делами, являются главными в том, что с этими делами связано. Это долго оставалось истиной в Ордене Гермеса; Пробужденные Мастера вознеслись столь высоко над обществом, зачастую уходя в миры Горизонта или владения духов, что оставили повседневную жизнь Ордена на усмотрение своих «младших братьев». В реальности те, кто достигает Пробуждения к магии сродства, далеко не всегда соответствуют своему высокому статусу, во многом потому, что такова традиция. Подобно королям, получившим титул по праву рождения,

они иногда впадают в заблуждение, что они особенно достойны его. Смотря на дымящиеся руины их царства, некоторые из этих «королей» начинают осознавать ценность тех, кого они некогда рассматривали лишь как его кирпичики.
Обширное и могущественное влияние Ордена до его падения оставило наследие, до сих пор находящее свое отражение в фантастических историях. Столь обширны были его познания и столь сильно они зависели от искусных мастеров-ремесленников, что даже сегодня достаточно легко найти необходимые для ритуалов принадлежности и тексты. Но что трудно, так это отделить правду от вымысла, созданного или растиражированного разными компаниями являющегося либо простым вымыслом, либо просто романтичными сказками или откровенной ложью о магии.

Пути
Алхимия (особенно среди Солификати), Подчинение и Ограждение, Призыв, Зачарование, Адское Пламя (или другое создание Сил) и Вызов.

Сыны Эфира
Введение
Жесткая индивидуальность, что живет в душе каждого Сына Эфира, ведет его к познанию реальности, словно голодающего, который постоянно ищет, где бы поесть. Когда он достигает того прорыва, что означает его главное достижение в жизни, все остальное становится подобным простому чревоугодию. Однажды создав модель реальности, в дальнейшем Сын Эфира просто вписывает в нее все, что встретится ему в жизни, постоянно расширяя свои теории, чтобы объяснить функционирование вселенной в его понимании, и взаимодействие его творений с этими теориями. Временами некоторые Эфириты могут вновь обратиться к отброшенным ранее теориям или потерянным секретам, что однажды представляли такой интерес, что объем знаний, домыслов и чуть ли не поверий вокруг них вполне может стать основой для Пути. Или же Эфирит может обнаружить какой-либо принцип реальности, который настолько трудно вписать в общую картину, что проще разработать в деталях конкретно его. Такие индивидуумы следуют линейным Путям, но среди Эфиритов их меньшинство. Слишком часто радикальные теории и идеи Эфиритов умирают вместе с ними, не оставляя другим путей, по которым можно было бы идти.

Организация и стиль
Признание среди Сынов Эфира означает работу. Блеск твоих творений и тонкое понимание твоих личных теорий – вот что имеет значение. Если ты не ведешь революционных разработок, то лучше тебе заняться дальнейшими исследованиями в области, открытой другими, а иначе ты просто тратишь впустую драгоценные гранты и время, что другие вынуждены тратить на твою болтовню. Найти учителя среди Эфиритов значит впечатлить его вашим интеллектом или полезностью для его проектов. В конце концов, главное – ваш вклад в Науку.
Аппараты, машины и устройства Сынов Эфира являются главнейшим их отличием от всех прочих. Их инструменты – источник их силы и результат их вдохновения. Ничто не будет работать у Эфирита, если оно не впишется в его теории. В дополнение к фокусам, приведенным в книге «Маг: Возвышение», некоторые Ученые используют артефакты древних, забытых ныне цивилизаций.

Пути
Технологическая Алхимия, Перемещение, Управление Погодой. Также стоит заметить, что многие Сыны Эфира используют техномистицизм. Для некоторых из них, технология дает силу способами, которые можно охарактеризовать только как магические. Для остальных, это экстраординарная наука. Два Эфирита редко имеют общие теории, если не обучались вместе.

Вербена
Введение

Подобно Говорящим-со-Снами и Божественному Хору, корни, от которых ведет свое происхождение Вербена настолько стары, что лежат слишком глубоко для того, чтобы их возможно было найти. Унификация Вербены была естественным ростом, возможным благодаря общеевропейской культурной основе, могущественным объединяющим символам, вроде Древа Жизни, и преследованиям, которым одинаково подвергались все они. Вербена рассматривают пути линейной магии и магию сродства как естественное разделение, вроде разделения людей на мужчин и женщин или суток на день и ночь. Большинство из них знает о некоторой разнице, однако их немного, и большинству просто все равно. Определенно, большая часть линейных Вербена склоняются к фракциям Садовников Древа и Изменяющих Судьбу, тогда как большую часть практикующих магию сродства можно найти среди Искателей Луны и Плетущих Жизнь. Однако это не более, чем обычная тенденция близких по складу ума людей объединяться в группы.

Организация и стиль
В ковенах Вербена обычно есть и маги, и чародеи. Мудрость веков, прозрение и прошлые жизни заслуживают уважения даже если не принимать во внимание способы постижения магии. Естественно, присутствует некий конфликт между традиционалистами, желающими твердо и неотступно придерживаться старых путей, и сторонниками прогресса, желающими искать новые. Обряды посвящения варьируются от ковена к ковену, но они всегда отражают личность ученика и его чувство связи с миром природы (хотя Мать-Природа может и не простить такого). Его стиль магии и фокусы отражают виды магии, которым он научится в ковене.

Пути
Проклятье, Предсказание, Гербализм и Превращение. Кроме того, некоторые Вербена могут заниматься и Зачарованием.

Адепты Виртуальности
Введение
Хотя компьютеры и обеспечивают небывалую до того связь между широкими слоями населения, они еще не доказали, что являются спасением человечества. Войны, болезни, ненависть и страдания по-прежнему существуют. Кроме того, создание кибермиров повлекло за собой появление новых видов преступности, как искаженное отражение мира материального. Враждебные группы ломают веб-сайты; воры крадут номера кредитных карт или даже личную информацию о жизни людей. Бушующие антисоциалы проклинают, клеймят и угрожают со страстью, что могла родиться лишь из неожиданно появившейся возможности выразить любую форму агрессии, которую они боялись проявить в обществе. Тем не менее, это мощный инструмент и его потенциал мы еще только-только начали осознавать.

Организация и стиль
Учитывая наличие огромного числа людей, что используют компьютеры даже без малейшего намека на Пробуждение, не стоит удивляться наличию линейных компьютерных магов. В действительности, почти сверхъестественное осознание возможностей, скрытых в компьютерах, гораздо более обычное дело, чем полноценное Пробуждение к идее, что компьютер может контролировать всю материальную вселенную. Как Элита, естественно, Пробужденный, сродственный Адепт Виртуальности смотрит свысока на своих меньших братьев. У большинства линейных Виртуальных Адептов нет власти над миром вне их компьютеров и Цифровой Сети. Однако внутри ее мало кто сравнится с опытным линейным Адептом.
Очевидно, линейный компьютерный маг немногим отличается от обычного техника, хакера, ученого или просто помешанного на технологии – собственно, как и любой другой Адепт Виртуальности, просто он еще не понимает некоторых вещей. Фокусами для них являются, как

и следовало ожидать, те же компьютеры, программы и оборудование, что применяют и их сродственные собратья.

Пути
Путь Наблюдения (за физическим миром и внутри Сети), только внутри Сети – Подчинение и Ограждение, Создание и Призыв. Помните, что Адепты Виртуальности в основном используют экстраординарную науку, хотя у некоторых «мастеров» (если к ним подойдет термин из Unix) есть и определенные суеверия, связанные с их способностями. Из Психических Способностей хорошо подходят Киберкинез и Киберпатия.

Орфаны и Опустошенные
Введение
Беспризорные маги-Орфаны и те, кого называют Опустошенными, обычно собирают свою магию из частей, украденных у других Традиций. В результате получается пестрое эклектическое смешение мифического наследия. С линейными магами все обстоит точно так же. Их магия – это нагромождение Путей, чьи источники могут варьироваться от практик Новой Эпохи до архаичных, забытых искусств.

Организация и стиль
В группах Орфанов и Опустошенных организации, по большей части, нет как таковой. В лучшем случае, это тесные социальные группы с некоторыми местами общих встреч. Магический стиль каждого из них представляет из себя просто смешение любых магических практик, с которыми он сталкивался. Фокусами для них обычно являются какие-либо предметы, зачастую самые разнообразные, но всегда важные и дорогие для чародея.

Пути
Тут, пожалуй, даже не стоит и упоминать, что если вы сумеете придти к соглашению с Рассказчиком по поводу того, как именно ваш персонаж рассматривает магию, то его Пути – любые, что в нее вписываются.

Технократические чародеи (Экстраординарные граждане)
Введение
Хотя Технократия хвастается, что число Просветленных ее членов измеряется сотнями, основная ее сила заключается в поддержке Масс. Главными среди них являются те немногие экстраординарные граждане, которым удается понять продвинутые теории Технократии – к примеру, врач, который сумел создать лекарство от рака, высококвалифицированный техник, тайно строящий свой космический корабль, компьютерщик, достигший феноменальной точности в своих головоломных механизмах и цифрах. Их дар заключается в том, что они способны расширить границы обычной науки, как чародеи используют мистические источники. Неоценимую помощь в понимании общества магов науки и его правил может оказать ***«Guide to the Technocracy».*** Как ни странно, наиболее четкое различие между линейными и сродственными магами можно увидеть именно в рядах Технократии. С самого начала Орден Разума стремился к изменениям во имя человечества. И поскольку Союз все сильнее и сильнее картографирует, каталогизирует и классифицирует реальность, то произвести какое-либо изменение становится все более и более сложным. Обычные техники и интеллектуалы ответственны за приверженность человечества идеалам Технократии в той же мере, что и гениальные изобретатели, чьими идеями они пользуются. И по мере того, как их собственные сети статического контроля все теснее и теснее стягивают их самих, члены Технократии начинают понимать, что линейные ученые, вполне возможно, могут стать их будущим.

Организация и стиль
Экстраординарные ученые заполняют собой пробел между обычными специалистами, что занимаются повседневными делами Технократии, и динамическими провидцами, что пытаются

сделать будущее лучше. Они способны понять теории, бросающие вызов тому, что обычная публика принимает как само собой разумеющееся, а элита научного сообщества признает как минимум «возможным». Линейные технократы Поколения X строят кибернетические устройства, машины, работающие от ядерного синтеза, суперкомпьютеры. Их современники из Нового Мирового Порядка практикуют невероятные многоуровневые системы спутникового слежения, программы глубокого гипноза и подсознательную пропаганду. Ограниченные линейными путями Создатели создают творческие наркотики, практикуют генную инженерию и клонирование в определенных рамках. Синдикат манипулирует национальными экономиками, воссоздает идеи на коммерческой основе и, одним словом, считает деньги Богом наших дней. Инженеры Бездны путешествуют в космосе и погружаются в глубины морей. Звучит знакомо? В этом-то все и дело. Линейные маги Технократии используют теории и технику, о которых им говорят их Пробужденные партнеры. Однако, у этих Пробужденных партнеров в последнее время возникают все большие и большие проблемы с поиском новых возможностей. Стили и фокусы этих двух групп очень похожи, и с каждым днем становятся все ближе.

Пути
Алхимия и Зачарование в исполнении Поколения X примут вид создания различных формул и устройств. Предсказание и Очарование подходят Новому Мировому Порядку, как отражение их власти над личностью и психологией, а также манипуляций над СМИ. Перемещение и Призыв соответствуют устройствам Инженеров Бездны. Алхимия и Исцеление подходят Создателям, принимая, в их случае, вид наркотиков или лекарств. Проклятье и Предсказание дают Синдикату силу для воздействия на вероятность и исход. В любом случае, экстраординарный гражданин рассматривает то, что он делает, чисто как применение достижений высокоразвитой науки; хотя экстраординарный ученый-Создатель может признавать свою работу особенной и продвинутой, но вряд ли он станет считать ее магией. Аналогично, чтобы провести «ритуал», Технократ использует специальные процедуры и устройства.

Другие сообщества
Естественно, Традиции не единственные, кто использует магию таким образом. Помимо них, есть несколько других организованных групп чародеев, с собственными интересами, целями и разработками. Защищенные от превратностей мистических войн своим незнанием, они внесли свой вклад в магическое искусство.

Древний Орден Обрядов Эона
Введение
Если рассматривать изучение магии как поиски истины, а практический ее аспект как стремление к совершенству, то Древний Орден Обрядов Эона находится на верном пути. Совмещая мистические знания тысячелетий цивилизации, чародеи Ордена ищут чистейшие, изначальные гимны божественному в каждой из магичеких традиций. Практики Ордена ищут скрытые в языке ангелов, енохианском, секреты Обрядов Эона, великой магии, которая принесет с собой новый золотой век. Стоит им освоить правильные формулы и произнести тайные слова, что сказал человеку Творец, мир расцветет совершенством. Орден действительно верит, что его практики ведут к лучшему миру для всего человечества.
С 1873 года группа посвящала (и по сей день продолжает посвящать) верных искателей в тайны манускриптов и обрядов, передающихся с тех пор от самого мастером Агриппы, современного основателя Ордена. Убежденный, что у них есть Великий Ответ и Единая Истина, сокрытые в сердце их обрядов, Древний Орден уверенно ведет своих членов и сподвижников по дороге гуманности. Орден зачастую помогает и оказывает поддержку другим чародеям, ибо считает, что долг чародея в том, чтобы использовать свои силы во имя обрядов, что однажды приведут человечество в новый век просветления.

Организация

Как и положено псевдо-тайному сообществу культового типа, у Древнего Ордена существует многоуровневая структура посвящения. Новые ученики начинают с Внешнего Круга; это маги первой, второй и третьей ступени – только что присоединившиеся или те, кто все еще пытается разобраться в основах. Они занимаются повседневными делами на благо Ордена. Далее идет Внутренний Круг, три степени «братьев» и «сестер» – тех, кто уже овладел знаниями, достаточными для того, чтобы стремиться к высшей истине в тайнах Орденах (именно так, они осваивают или даже разрабатывают различные Пути). Эти члены Ордена также ведают различными важными аспектами его жизни, вроде финансов, местных политических связей или контроля за распространением секретов и обучением новичков. Наконец, три степени Магистров посвящают большую часть своего времени расширению и углублению тайных знаний Ордена. Естественно, у Магистров есть своя жизнь и интересы, но они также хранят величайшие тайны, включая наиболее ценные для Ордена тексты и тайные знания.
Орден верит, что большинство его просвещенных мастеров после смертной жизни становятся Тайными Смотрителями, бестелесными духами, что ведут группу в ее поиске. Основатель Ордена, Иоганн Агриппа, время от времени появляется, чтобы предложить совет, когда нужна помощь мудрого – никто из Ордена не скажет точно, призрак он или дух, но он часто помогает даже совсем необученным еще чародеям и, судя по всему, ему действительно небезразлично состояние Ордена. Как «посвященные десятой степени», эти Тайные Смотрители владеют наиболее обширными среди членов Ордена знаниями, и только они могут ввести другого Магистра в свои ряды. К несчастью, они весьма редко обращают свое внимание на повседневные дела Ордена; судя по всему, их высшие интересы, связанные с человечеством в целом, полностью захватывают их. С точки зрения материального мира, Орден функционирует как и большинство тайных братств: члены вносят небольшие суммы денег на общие дела (в данном случае, Орден содержит места для встреч, тихого и спокойного изучения и хранения компонентов для ритуалов) и участвуют в благотворительных событиях. События подобного рода также неплохо подходят для поиска новых членов, дают возможность найти новых умных и благородных людей, чей разум, возможно, сможет постичь Обряды Эона. Центр Ордена расположен в Амстердаме, где хранятся полные копии обрядов Иоганна Агриппы.

Стиль
Дотошные, точные и ритуалистичные, маги Ордена используют для своих ритуалов тщательно продуманные и аккуратно сделанные инструменты. Каждый из них имеет определенное соответствие Иному Миру и нумерологическим ключам, скрытым в самих обрядах. Как следствие этого, создается такой инструмент в точном соответствии с требованиями самого ритуала. Жезл должен быть именно такой длины, порывало именно такой ширины, круг необходимо начертить в течение именно такого времени. Для любого их ритуала подготовка и проведение одинаково важны, и даже малейшая неточность может привести к тому, что все придется переделывать по новой. Поэтому каждый чародей Ордена создает свои собственные инструменты и проводит много времени за книгами, чтобы тщательно запомнить все этапы ритуала.
В своих твердынях чародеи Ордена носят тщательно сделанные мантии и жезлы, подогнанные к их личным числовым характеристикам. Мечи, пентакли, чаши и алтари имеют как практическое, так и символическое значение. Проводящий ритуал вполне может использовать несколько стоек с книгами, открытыми на нужных страницах, поскольку для каждого действия требуются конкретные слова, шаги и движения. Даже во внешнем мире, чародеи Ордена в значительной степени полагаются на точность своих действий; в конце концов, чтобы привести мир к совершенству, ты должен сам быть совершенным.

Пути
Чародеям Ордена доступен большой диапазон умений – Адское Пламя, Подчинение и Ограждение, Призыв и Управление Погодой лишь наиболее распространенные из них. Почти любой Путь, который можно формализировать и изучить, может найтись в орденских сборниках обрядов, выведенный как следствие из Обрядов Эона.

Бата’а
Когда-то Бата’а были одним из самых больших организованных магических течений, превосходя по численности даже некоторые Традиции. Многое изменилось с того времени – Война за Возвышение сровняла с землей почти все магические сообщества и породила несколько новых. Большинство Бата’а оказались в рядах Говорящих-со-Снами. Тем не менее, они сохранили куда большую степень культурной идентичности, чем отщепенцы вроде Тамплиеров. В наши дни Бата’а являются одной из крупнейших в мире и все еще живых магических традиций.

Введение
Кровавое наследие рабства и эксплуатации жадными до легкой наживы европейцами оставило глубокие шрамы как в душе, так и в духовном ландшафте Нового Света. Задолго до прихода работорговцев, коренное население островов Карибского моря называлось куар’ра. Среди них практиковалось магическое искусство «квинси» – способность быть связью между мирами духа и материи. Они давали свои тела духам и призракам, желающим посетить материальный мир, в обмен на их силу и благосклонность. Соседи-араваки и карибы называли адептов квинси «холе», что значит «цветы богов». Особенно преданные холе давали деревням, где они жили, обильные урожаи и улов, хорошую погоду, предупреждали их о бедах и еще многие другие преимущества. В свою очередь, люди прощали холе странное и зачастую опасное поведение, вызванное влиянием духов. Однако вторжение европейцев разрушило этот рай. Испанские и французские поселенцы принесли с собой опасные болезни и жестокое пиратство. Они обращали туземцев в рабов на своих фермах и сражались с теми, кто не желал уступать им свою родину. Народ куар’ра быстро вымирал, и к 1550 году их уже не осталось. Тогда первопроходцы решили импортировать черных рабов для тех же целей.
Согласно традиции, семь племен были первыми рабами из Африки, закованными в цепи и привезенными на острова Карибского бассейна. Первым рабам удалось бежать, и они нашли пристанище среди последних куар’ра. Именно от них они узнали черное искусство квинси. Духовная мудрость, что они приобрели, сильно напоминала их традиционные верования, и, со временем, они слились воедино. Обращенные в христианство своими бывшими хозяевами тоже внесли свой вклад в это смешение, в результате чего появились течения вроде Вуду или Сантерии. Забытые боги куар’ра стали лоа новой традиции. От священных барабанов, использовавшихся для пробуждения духов, новое магическое сообщество получило свое имя, а от мира духов, которому они жертвовали свои тела, оно получило свою силу.

Организация
Жизненный уклад и общественная структура Бата’а образовались под совместным влиянием сильных личных, общественных и культурных связей. Это единство усиливается множеством разных традиций. Священный союз между мужчиной и женщиной в Бата’а известен как Марасса. Кульминацией большинства таких союзов становится свадьба, но некоторые остаются все же просто символом единения. Большинство Бата’а также возводят свое происхождение к одному из тех первых семи племен, которых они называют Ранги, или цвета, в честь многоцветной богини Радужной Змеи. Ранги служат продолжением семьи и являются тесно связанными группами. Любой из членов Ранги, неважно, Бата’а или обычный человек, должен помогать собратьям в беде, и точно также они помогут ему, когда в беде окажется он сам. Для чародея Бата’а огромную важность имеют отношения между материальным миром и миром духов. Жертвуя пищу, скот и самих себя, общество стремится заручиться поддержкой духов предков, «Невидимых», или Les Invisibles, и лоа, духов, обладающих почти божественным могуществом. Как достигшие ее, так и сторонние наблюдатели с опаской относятся к силе полученной таким образом. Бата’а считают, что только выполняя этот священный, хотя и опасный, долг, они могут разорвать цепи, что продолжают сковывать их народ. Даже не смотря на отсутствие материальных цепей рабства, Ранги скованы нищетой, эксплуатацией, предрассудками и ужасными условиями жизни.

Стиль

Les Invisibles – это призраки, что населяют Оболочку земель Карибского бассейна. (подробнее о ней рассказывает ***«Wraith Player's Guide»***). Некоторые из них это древние куар'ра, уцелевшие, несмотря на прошедшие столетия. Остальные являются духами предков-Ранги, рабов, умерших в ужасные годы рабских цепей, или новыми призраками, появившимися из-за насилия, болезней и нищеты, что по-прежнему отравляют жизнь в регионе. Les Mysteres, или лоа – это могущественные сущности, не совсем «боги», но подобные им по своим возможностям. Некоторые из Бата'а, особенно практикующие Сантерию, рассматривают лоа как посланников старших богов или даже Бога. Величайшее желание каждого Бата'а –укрепить благоприятные отношения между их сообществом и миром духов. Это значит с честью служить своим предкам и лоа, а также быть их «конями» - да-да, позволить духу, которому нужна физическая форма, воспользоваться для этого твоим телом. Эта практика дает божественные возможности, но вместе с тем невероятно опасна; когда ты зовешь духов и открываешь для них врата, иногда откликнуться могут злые духи, известные как «бака». И сейчас, когда Шестая Буря бушует в землях мертвых, даже духи, что раньше были благосклонны, полны отчаяния и гнева. Задача Бата'а стала несравненно более важной и сложной, чем когда-либо.

Большинство Бата'а связаны с Петро, темными духами элементов и противостояния, и Рада, духами мудрости и исцеления. Айя-Ведо, Рада, Змея-Хозяйка Тысячи Радуг, олицетворяет женский принцип творения и защиты. Барон Самеди – верховный гаитянский бог смерти, убивающий и дарующий некромантические способности. (Более детальную информацию о Бароне Самеди можно найти в ***«Blood Magic: The Secrets of Thaumaturgy»).*** Изменяющий, или Шанго, - это воинственный Петро, управляющий погодой, оружием и взрывчаткой. Дамбалла, Петро, это Небесный Змей, Отец Падающих Вод и соправитель Айя-Ведо. Эрзули, Рада, является одной из самых популярных лоа, и ее призывают во имя любви, страсти и красоты. Геде – это форма Рада Барона Самеди, присматривающая за мертвыми. Легба – это Рада Странствующего Бога, охраняющего все перекрестки, как физические, так и духовные. Рада Локо связана с целительством, травами и видениями. Огонь, гнев и освобождение подвластны Петро Огуну Разбивателю Цепей. Петро Симби представляет элементы воздуха и воды, и дарует свободу или знание магических порошков и зелий.

Изначально Бата'а появились в ***«The Book of Crafts»***. Дополнительную информацию о них можно найти в ***«Mage Storytellers Companion»***.

Пути

Магическая сила приходит к Бата'а через взаимодействие с духами. Большинство Бата'а считают, что «Аватар» Пробужденного мага есть всего лишь дух, согласившийся насовсем связать себя с магом. Бата'а не уважают тех, кто не игнорирует происхождение своего Аватара и ответственность, которую это налагает. Естественно, любой из них самих, избранный духом как перманентное пристанище, пользуется уважением, особенно если по-прежнему может вмещать других духов. Чародеи же, с точки зрения Бата'а – это те, кто сумели усвоить несколько способностей тех духов, что связаны с ними. Это знание известно как Мьяне, и хотя его можно использовать и без помощи духов, истинный Бата'а всегда должен помнить его источник. Злоупотребление такой силой, без помощи или разрешения духов – это эгоизм, который редко прощается. Не все холе, известные как «кони», или Les Chevaux, могут применять магию без помощи духов.

Лоа и предки выбирают некоторых абсолютно нормальных людей как врата. Каждый холе достоин титула пае, или папа, или мае, или мама, популярного среди Ранги, хотя и не связанного с реальной силой.

Призыв, Перемещение, Проклятье, Предсказание (секреты, о которых рассказывают духи), Очарование, Исцеление, Гербализм, Вызов, Подчинение, Ограждение и Управление Погодой – все они возможны с помощью лоа; используя Призыв и Подчинение, возможно даже создание зомби (подробнее о зомби см. ***«Hunter: The Reckoning's sourcebook - The Walking Dead»***).

Дети Осириса
Я жизнь; во мне воскресение.
- *из надписей в доисторической египетской гробнице*

Введение
В древние времена, доисторические вампиры, чья кровь была невероятно могущественна, правили людьми как божественные существа, и некоторые утверждают, что их сила соблазнила даже бога-правителя Египта, Осириса. Замучил ли себя повелитель воскрешения, чтобы украсть силу кровавых демонов, или совершил страшную ошибку, точно неизвестно. Его судьба стала причиной тысячелетней смертельной вражды между линиями чародеев и не-мертвых. Столетиями его почитатели работали вместе с сектой вампиров, ядро которой составляла небольшая группа, утверждавшая, что они являются прямыми его потомками. Жесткое самоограничение и искренняя молитва давали как вампиру, так и человеку невероятный контроль над телом и душой.
Относительно недавно, все жрецы-вампиры Детей Осириса исчезли. Знающие вампиры считают, что их враги-Сетиты все-таки добили древнюю секту. Смертные члены Детей Осириса пропали из вида, но ходят слухи, что культ вернулся на свою древнюю родину, и занят странными делами в разных древних местах.

Организация
Очень долго Дети Осириса группировались вокруг храмов, что служили пристанищем вампирам, практикующим очень жесткий путь, известный как Бардо. Эта жесткая дисциплина связывала контроль над природой вампиризма с религиозными верованиями, связанными с Ма'ат, что означает истину, баланс и праведность. С ней также были связаны странные противоречия, поскольку бессмертные кровопийцы, похоже, воплотили вечную божественную природу, и тем не менее не могли передать другому свое проклятое состояние. Со временем, наиболее просветленные среди не-мертвых жрецов научились раз за разом избегать смерти способами, превосходящими возможности даже кровавых демонов. Однако воскресение в качестве живых существ, обещанное их богом, по-прежнему оставалось за пределами их сил. Смертные Дети Осириса продолжали свои поиски вечной жизни, и сейчас, когда они освободились от проблесков неестественного, связанных с их не-мертвыми лидерами, их видение своего бога наконец-то стало ясным. Относительно недавно, почти в то же время, когда исчезли их не-мертвые жрецы, Дети Осириса перебрались в Египет. Под сводами древних храмов вновь зазвучали гимны, забытые гробницы были вновь открыты в попытке воскресить тех, кто лежал в них, и новые аколиты осваивают древние таинства. Хотя древнего бога не воскресить, культ все равно надеется на это.

Стиль
Дети Осириса используют во многом те же фокусы и элементы магического стиля, что и Культ Изиды; однако, они все же являются преимущественно культом воскресения. В их ритуалы также входят бальзамирование, гробницы, погребальные обряды и забота о мертвых до их возвращения.

Пути
Алхимия, Призыв, Подчинение и Ограждение (Некромантия). Если вы используете мумий, некоторые из их экау могут очень легко стать полезными Путями – затраты Сехем при их использовании перейдут в затраты маны. Однако не выдавайте всех секретов мумий; в общем случае, лучше всего будет переформулировка Экау, для возможности использования их чародеем (разработка!), и его способности будут на один уровень выше.

Культ Изиды
Введение

Очень немногие магические учения продержались столь долго, или достигли столь невероятных высот и глубин магической силы несмотря на жестокие преследования, как маги, что следуют древнему учению Изиды. Можно провести всю жизнь, просто изучая их происхождения и судьбу на протяжении веков существования. Призванные служить воплощенной богине, служители сестры-жены Осириса хранили верность принципам Ма'ат и изучали секреты экау Ра. Владеющие именами самого творения, они создали на берегах Нила Искусство, которое уцелеет и станет одним из чудес света. Любовь к своему брату-мужу Осирису заставила Изиду отринуть учение Тота. Ее сподвижники оказались замешаны в братоубийственной войне между Осирисом и Сетом, его запятнанным тьмой братом. Некоторые из наследников ее магического искусства считают, что именно это стало знаком крушения надежды для человечества возвыситься и достичь благословенной вечности через учение Тота. Они говорят, что она забыла имя Ра во имя Осириса и прокляла человечество пытаться достичь хотя бы бледной тени той тайны, что была столь опрометчиво открыта им. Другие приводят аргумент, что богиня не действовала против Сета, ставшего земным представителем Апопа, что повлекло бы за собой полное и окончательное крушение Ма'ат. Они говорят, что она пожертвовала своей жизнью и бессмертием во имя надежды на восстановление Баланса Истины во всем мире. И доказательством этого служит тот факт, что практически вся западная мистическая традиция в значительной степени происходит от знаний Изиды и Тота-Гермеса-Трисмегиста.

Организация

Во времена ее земной жизни, Культ Изиды был сплоченной конфедерацией чародеев, чьи мирные медитации давали возможность вести отчаянную борьбу с темным богом и его чудовищными приспешниками. После смерти матери, предположительно от рук Сета, ее сын Гор-Мститель взял в свои руки контроль над культом и использовал любую возможность для того, чтобы ослабить влияние змеепоклонников. Эти чародеи стали ядром жрецов практически всех богов Египта, и Сет со своими потомками-вампирами потратили тысячелетия на то, чтобы разрушить его. В царствование Клеопатры Культ стал бесполезным сборищем наркоманов и проституток, выдавших врагу даже секрет священного Заклятья Жизни и забывших обряды своих богов.

По иронии судьбы, это ослабление стало чем-то вроде воскресения для последователей Изиды. Когда Египет пал перед римлянами, его культура была разграблена точно так же, как богатства и гробницы. Культы плодородия на землях почти половины Европы узнали о Изиде и связали ее силу со своими собственными богинями. После внезапного ухода Сета из Египта около 30 г. после Р.Х. Гор, бессмертный сын Изиды, попытался перестроить Культ, чтобы превратить его в полезный инструмент. Хотя лишь немногим суждено было последовательно препятствовать восстановлению былой мощи и единства Культа, Гор продолжал относиться к чародеям как к низшим, смертным существам и скрывать от них многие древние знания, которыми он владел. Распад на сотни мистических языческих культов породил бесчисленные ветви и секты, некоторые из которых были весьма радикально настроены. Обратная реакция на столетия отношения к ним как к детям угрожает расколом Культа и в наши дни, что вполне может вылиться в восстание против бессмертного Сына его основательницы.

Ветви Культа Изиды либо в полном смысле слова входят в состав многих мистических организаций Мира Тьмы, оказывают либо на них влияние. Дом Шейя, входящий в состав Ордена Гермеса, имеет общие с Культом корни, и можно смело утверждать, что некоторые из его членов входят в состав Культа, и наоборот. Многие падшие члены Культа становятся вампирами-Последователями Сета, и их души и моральные принципы не выдерживают искажения этого темного бога. Многие мумии Шемсуэру обязаны своей безопасностью Культу, который заботится о них. Есть среди даже членов Культа даже практикующие экстатическую магию сродни магии Экстатиков и Вербена, есть и приверженцы научного подхода среди александрийских членов Божественного Хора и Дома Солификати, входящего в состав Ордена Гермеса. Кроме того, необходимо помнить, что Культ не является единым целым – различные

фракции в его составе даже работают друг против друга ради политической выгоды или даже просто назло друг другу, забыв об общем происхождении.

Стиль
Семь тысяч лет изучения привели к появлению множества различных подобий изначального экау Ра Изиды. Однако некоторые вещи остались неизменными несмотря на все прошедшее время. Чувственность, секс и их сила как в ритуале, так в социальных взаимодействиях всегда играли большую роль в жизни Культа. Иероглифы, пение на древнеегипетском и архитектура, основанная на геомантии, продолжают наделять силой их ритуалы. Амулеты с могущественными символами, включая скарабея, анх, колонну джет и изображения древних богов, несложно найти даже спустя 2000 лет после окончательного падения Египта. Некоторые предполагают, что грандиозное представление в честь нового тысячелетия, что проходило около Великих Пирамид в канун Нового, 2000-го Года, было на самом деле могущественным ритуалом Культа с тысячами даже не подозревающих об этом участников.

Пути
Алхимия, Астрология, связанная с предсказаниями, и Зачарование амулетов и статуй. Также подойдет Исцеление, его аспект, связанный с плодородием.

Культ Меркурия
Введение
Практики Культа Меркурия происходят непосредственно от греческих и римских источников. Из римской культуры они позаимствовали идею упорядоченных массовых ритуалов и беспрецедентное количество посвященных, причиной чему стало бурное развитие больших мистических культов вроде культа Митра или Изиды. Большие собрания сотен последователей Меркурия давали чародеям способность применять заклинания, усиливавшие их политические позиции и финансовое благополучие. Со временем, в состав Культа вошли даже некоторые сенаторы. Обращение Римской империи в христианство при Константине нанесло тяжелый удар по Культу. Его практики изменились в сторону мастерства нескольких сильных магов, тогда как простые посвященные растворились в рядах Церкви.

Организация
В наши дни практически в любой социальной среде сложно удерживать большие количества приверженцев любого культа. Выживание Культа Меркурия возможно лишь благодаря крайне немногочисленным харизматичным чародеям и упорной работе его дьяконов. Современные последователи Культа ожидают награды за участие в его мероприятиях, изучая свои роли в его ритуалах в обмен на то, что часть некоторая часть эффекта ритуала вознаградит их и их семьи.

Стиль
До невозможности ритуализированный, требующий не менее 100 участников для создания любого магического эффекта. Мастера-одиночки могут в крайних случаях использовать Обереги, заранее заряженные на предыдущем собрании, но никогда не применяют заклинания, что называется, «на лету». В зависимости от конкретного заклинания, посвященные, одетые в чистые белые одежды, могут жечь свечи или ладан либо просто держать в руках неких символический объект. Далее все присутствующие читают заклинания на латыни или древнегреческом.

Пути
Удача (Преуспевание и Предусмотрительность) и Обереги. Также необходимо помнить, что любой Путь меркурианцев состоит исключительно из ритуалов. Чтобы лучше передать это, можно предположить, что чародей не получает мгновенно действующих эффектов Пути, но получает два дополнительных ритуала на каждый его уровень. Таким образом, чародей Культа

Меркурия, владеющий Путем Предусмотрительности 3 начнет с девятью ритуалами этого Пути.
Кроме того, более подробную информацию об основании Культа Меркурия можно найти в ***«Dead Magic»***.

Дом Либан
Введение
Первое десятилетие 11-го века ознаменовалось Расколом Ордена Гермеса и последовавшим за ним уничтожением Дома Диэдне, одним из темных знаков все возраставшего властолюбия Тремера. Согласно учению Либан, Мэтью де Калис был одним из доверенных понтификов, а когда-то учеником Мастера Горатрикса. Встревоженный кровавым братоубийством Раскола, де Калис начал изучение орденских практик Parma Magica и различных искусств, призванных противостоять магическому наблюдению. Когда он узнал о планах, стоящих за экспериментами Горатрикса с кровью вампиров, де Калис бежал на север Франции. Через месяц Тремер и его сподвижники, ищущие бессмертия, превратились в вампиров.
К счастью для де Калиса и его учеников, проблемы Тремера с местными вампирами в сочетании с теми усилиями, что потребовалось бы ему приложить для обнаружения нескольких ничего не значащих изгоев, и защитной магией де Калиса позволили небольшому Дому выжить. Изначально вампиры-маги Треми действовали тихо, чтобы Орден в целом не узнал об их вампирской природе. Это было за 150 лет до того, как Орден Гермеса отреагировал на их превращение Чисткой Массасса, и эта бойня длилась столетие. Предательство Горатрикса, чьей сферой влияния стала Франция, также помогло скрыть присутствие Дома, ибо странные доклады о тремероподобных тайных обществах принимались за сообщения о Горатриксе. В конце концов, о де Калисе забыли почти все, кроме его немногочисленных учеников и, возможно, самого Тремера.

Организация
Одним из первых действий Мэтью де Калиса было скрыть Дом на самом простейшем уровне. Он переименовал небольшую группу, состоящую в основном из него самого и его учеников, а впоследствии французских и испанских беглецов, которых они приютили и защитили от преследования Треми. В ознаменование того факта, что они остались людьми, основанный им Дом стал называться Дом Либан – на языке вестготов Либан означало «жить, остаться, выжить».
Ученики должны по возможности не смешивать свою мирскую жизнь и магическую практику, а также вести образ жизни нормального гражданина, иметь достойную работу. Семья чародея, его друзья или коллеги, если их не сочтут достойными того, чтобы узнать об Искусстве, могут так никогда и не узнать, что находятся под защитой многочисленных защитных заклинаний. Кроме того, Дом Либан не крестоносцы. Они не поощряют насилия или бесчестных дел. Даже в отношениях между наставником и учеником единственным формальным требованием является то, что ученик, пока его не сочтут достойным того, чтобы учить других, называется посвященным, после чего он получает статус «prater», отец, или «mater», мать. Дом Либан по-прежнему признает единственного величайшего учителя, добившегося лидерства и ответственности, с ним связанной, благодаря возрасту и уважению со стороны равных. В честь его основателя, с этим статусом ассоциируется титул Понтифика.

Стиль
Дом Либан отбросил не все особенности герметического чародейства, и даже не все кровавые практики Дома Треми. По-прежнему преобладают печати, кольца и магические круги, ибо они естественным образом ассоциируются с защитными ритуалами. Символы, происходящие из герметической традиции, по-прежнему находят себе применение, как и из латинской, происходящей из огромного количества книг, вывезенных вестготами из Рима, и обе они совмещаются с широким применением языка готов. Очень сильными остаются концепции

порчи и симпатической магии; объекты, напоминающие цель магии или принадлежавшие ей, играют очень важную роль практически в каждом обряде.

Пути
Контрмагия (Parma Magica), Защита от Наблюдения и Предсказания, Вызов, Подчинение и Ограждение.

Небуу-Афеф, Орден Золотой Мухи
Введение
Согласно легендам, Исходу из Египта, произошедшему во времена правления фараона Рамзеса Великого, предшествовала серия божественных катастроф, поставивших страну на колени. Одним из последствий этого жуткого опустошения стала горечь и глубокое желание мести, возникшее среди египетского народа. Небольшая группа воинов-мистиков, каждый из которых потерял первенца и пострадал от чумы и ее последствий, объединились в братство, рожденное ненавистью.
После долгих лет разработок и экспериментов, их усилия принесли результат – смотря с какой стороны посмотреть. Они разгадали тайные имена ангела, посланного богом к народу Израиля, и попытались управлять им. Был начат призыв, и все было подготовлено заранее. Двери были отмечены кровью, тысяча саранчи была сожжена в сере и ладане, водой из Красного моря были нарисованы символы в черном круге, и первенец израильтянина был принесен в жертву. Ангел снизошел с небес в дом мистиков. Они потребовали воздаяния, и ангел согласился.
Под покровительством своего нового покровителя, мистики с жадностью постигали тайны Небес. Они собирали чары, насылающие чуму или вызывающие пожары. Но что они так и не поняли, так это то, что они не контролировали ангела. Ангел, чье имя было Мастема, был полон гнева и оскорбленной гордости, ибо ему не дали убить Моисея, завершив тем самым свою божественную миссию. Ангел по своей воле отрекся от службы Небесам, под влиянием своих собственных деяний и опустошения Египта, сравнимого по масштабам с апокалипсисом. Он исполнил их желание, но так, как хотел сам, в соответствии со своими собственными желаниями, рожденными из внезапной любви к смерти и ужасу. Он учил орден лишь самой темной магии.
Название Ордена Золотой Мухи происходит от древнеегипетской практики награждать отважных воинов знаком в виде золотой мухи. По сути, этот знак был египетским эквивалентом Железного Креста или Пурпурного Сердца. Первые члены Ордена, еще до использования ими мощи ангела, были опасными бойцами, чьи боевые навыки были усилены их магией. И лишь по иронии судьбы они стали служить ангелу, которого назовут впоследствии Повелителем Мух.
Несмотря на египетское происхождение, Орден не оставался в Африке на протяжении всей своей истории. Из-за того, что Орден всегда оставался относительно немногочисленным, и его сила проистекала из контакта с одним конкретным ангелом, ему редко удавалось избегать преследований со стороны других организаций. Сначала предшественники Божественного Хора, чье начало лежит в принципах Эхнатона, во времена коптского периода изгнали Орден из Египта. Затем какое-то время пристанищем Ордена была Турция, пока кровопролитная борьба с мусульманскими фанатиками не вынудила его перебраться в Грецию. К началу 20-го века они прятались в Австрии и Венгрии, и сильные антисемитские настроения того времени обеспечили им некоторую защиту.
Однако, времена немецкой оккупации нанесли Ордену слишком сильный удар. Во время войны, Жрец Ордена попытался установить контакт с определенными членами нацистской партии, близкими к Гитлеру, и предложить им определенные услуги мистического характера. В этих событиях было слишком много заинтересованных, и однажды таинственный взрыв уничтожил место собраний Ордена. Спастись удалось лишь нескольким ученикам и аколиту Жреца. Куда они отправились дальше, никто точно не знает. Многочисленные фракции, что следили за этими событиями и возможно даже организовали тот взрыв, чтобы предотвратить вмешательство Ордена, искали его следы, но так и не смогли узнать что-то определенное о его дальнейшей судьбе. В США следы обрываются в Бостоне, а на Среднем Востоке – в Ливане.

Организация
Члены Ордена Золотой Мухи – это не седобородые старики-ученые, ищущие новых знаний. Падшему ангелу, который, как они считают, им служит, не нужны слабые или смиренные слуги. С самых первых дней своего существования и вплоть до наших дней его членами становились блестящие личности, сильные, быстрые и талантливые в плане тактики. Предпочтительными рекрутами для Ордена являются полицейские и солдаты, чей неукротимый дух дает им энергию, достаточную для того, чтобы углубиться в постижение необычного эзотерического знания. Со временем, ряды Ордена пополнило немалое количество подрывников и даже серийных убийц. Нового ученика ожидает искусство страха, ненависти и смерти.

Авторитет среди членов Ордена достигается мастерством в овладении силами их ангела-повелителя. Новичка могут ожидать пытки и унижения от рук вышестоящих – и более того, так оно и будет. Стойкий и сильный духом выживет, и в свою очередь станет безжалостным убийцей, способным использовать силу ангела бойни.

Стиль
Ритуалы и заклинания, используемые членами Ордена, оказались более зависимы от силы падшего ангела, чем предполагали мистики, создававшие их. Со временем их покровитель рассказывал им все больше и больше того, что он хотел, чтобы они знали, и все меньше и меньше тайных вещей вроде подчинения и контроля. Ангел не хочет, чтобы они вообще догадались, что на самом деле они его не контролируют.

Пути
Ученики Ордена изучают заклинания Подчинения, которые выглядят подчиняющими их ангела-повелителя, но на самом деле это не так. Ангел лишь притворяется, что он исполняет их желания (Чародеи, изучающие в Ордене Путь Подчинения, могут получать новые точки в нем всего за (2 х новый уровень) очков опыта.) На самом деле, все, на что годится их Путь – это послать мистический призыв ангелу, который может ответить, но может и не ответить. Каждый раз при использовании этого Пути, Рассказчик делает все броски Подчинения в тайне от игроков. Если бросок успешен, сила Пути достигла ангела, но он, тем не менее, может не захотеть откликнуться на призыв. Все, что делает этот Путь, это посылает призыв. Все остальные Пути чародеев этого Ордена ограничены значением Пути Подчинения, ибо они верят, что именно власть над ангелом дает им возможность заставить его научить их чему-либо еще. Остальные Пути включают в себя разнообразные формы Путей, полезных в бою и пригодных для разрушения и причинения страданий.

Серебряный Портал
Введение
Большинство Пробужденных магов были бы удивлены тем, что чистый хаос, являющийся характерной особенностью Мародеров, можно найти в некоторых сообществах магов линейных. Те редкие маги, что понимают, почему безумие дает такую силу Бешеным, просто не могут представить себе, как целенаправленное и узкоспециализированное обучение, которое проходят чародеи, может породить такой хаос. К счастью, такие неверующие по большей части правы. И тем не менее, есть ордена вроде мечтателей из Серебряного Портала, уже самим своим существованием опровергающих такие утверждения.
Чародеи Серебряного Портала в некотором смысле онейроманты, чья сила проявляется в напоминающем сон трансе. Невероятная магия, практикуемая группой, берет свое начало в книге 18-го века, предположительно, являющейся переводом византийской книги 14-го века, которая, в свою очередь, сама является переводом древнеперсидского свитка 5-го века, известного как «Золондродера», и содержащего, помимо прочего, упоминание о еще более древнем источнике. Изучение этой искаженной книги является очень трудным делом, ибо она

претерпела немало правок, и опирается на секреты, что некоторым могут показаться странными. Предположительно, каждая идея и мысль существуют в некотором непроявленном состоянии, как бы в полусне, и могут стать частью реальности, если некто, обладающий достаточной силой, сможет преодолеть этот барьер. Чародеи Серебряного Портала имеют дело с самой основой мифов, фантазий и страхов, ища сокрытой в них мудрости.
К несчастью, человечество забросило свои видения, и они стали дикими, подобно животным, долгое время остававшимся без присмотра. Мирами Грез, известными как Майя, правят, если верить слухам, могущественные сущности, подобные сильнейшим из Обитателей Умбры. Мечтатели Серебряного Портала возвращаются из своих видений с прозрениями и необычными способностями, что можно обрести лишь «по ту сторону». Однако кошмары, что чародей может встретить там, вполне могут разрушить его чувство реальности, а житейская логика может не выдержать встречи с древними, постепенно угасающими богами и отчаянными надеждами на светлое будущее. Душа чародея постепенно погружается в океан иллюзий всего человечества, и однажды он просто никогда не проснется.

Организация
Учитывая природу магии Серебряного Портала, неудивительно, что упорядочена группа очень и очень слабо. Посвящение происходит, когда кто-то ошибается в обычной реальности, и его внимание обращается при этом на мир грез. Новый ученик читает «Золондродеру», чтобы ее тайны просветили его, и отрабатывает приобретенные навыки на практике, погружаясь в глубокий транс и контактируя с мыслями других членов Серебряного Портала. На первых порах это может потребовать применения галлюциногенов и сеансов самогипноза перед зеркалом, покрытым экзотическими символами. Впоследствии станут возможными продолжительные отказы от сна, и даже сны наяву. По мере того как бессознательное посвященного накапливает силу Мира Грез, его путь в значительной степени отражает невидимые сделки, заключенные с обитателями Мира Грез, известными как Онейра, или с попытками воплотить в жизнь свое видение красоты и величия.

Стиль
Старательное и очень продуманное укрепление своей бессознательной связи с грезами – вот основа силы любого чародея Серебряного Портала. Физические фокусы неизбежно включают зеркала, символизирующие врата в мир грез, и грубые заклинания, скопированные с единственной имеющейся полной копии «Золондродеры». Особенно избегаются любые вещи вроде будильника или часов, которые могут разрушить любые иллюзии времени или вызвать преждевременный выход из транса. Сила, полученная в ходе транса варьируется в зависимости от того, насколько успешно чародей контролирует приходящие к нему видения, и от вмешательства разумных Онейра из-за грани сна. Такая сила всегда теряется в урагане воображения во время нормального, неконтролируемого сна.
Рассказчики и игроки, заинтересованные этим необычным сообществом, должны быть готовы к его сложностям и должны уметь разглядеть в них преимущество. Создайте захватывающую историю о договорах с Обитателями Умбры из Миров Грез. При этом не стоит стыдиться использовать необычные образы, проваленные попытки использовать магию, рвущую реальность в клочья, паранойю, вызванную движущимися тенями. Точно так же некоторые события могут казаться реальными, но оказаться на самом деле сном. Возможны как невероятные величественные миражи, так и проявления невыразимого ужаса. Главное – чтобы игроки не заснули в процессе.

Пути
Всегда аккуратно ведите учет общего количества точек Путей, которыми «владеет» в данный момент чародей Серебряного Портала. Каждый раз, когда он входит в транс, игрок должен выбрать, какие Пути и ритуалы он хочет приобрести на эти точки. Успех определяется броском Восприятие + Власть над сном (если у чародея есть это Дополнение) или Восприятие + Гипноз (если он применяет его). Бросок делается для каждого Пути или ритуала, который чародей

хочет использовать в Мире Грез, сложность его равна 6. В случае Пути каждый успех дает временные грезы, и эквивалентен одному уровню в данном Пути – когда чародей грезит, он пробуждает свою мистическую силу, но спящий ум не всегда устойчив. Любые распределенные точки, на которые не хватило успехов, в этом случае недоступны. Получить из хаоса Миров Грез ритуалы гораздо сложнее. Для каждого ритуала чародей должен набрать количество успехов, равное его уровню. Неудача означает, что ритуал недоступен. Рассказчик должен фиксировать проваленные броски и использовать преимущества источника силы чародея. Проваленный Путь или ритуал, использованные позднее, могут дать неожиданный чудовищный эффект, связанный с его основным эффектом. Или, к примеру, несчастный чародей может получить галлюцинации. Сила, полученная в грезах, остается лишь до следующего нормального сна, когда она возвращается в мир фантазий. Свидетельством баланса даже в грезах является тот факт, что чародей не может войти в магический транс, пока его разум не потратит некоторое время на отдых.
Также стоит отметить, что способности чародея Серебряного Портала не ограничены лишь миром грез и сновидений – скорее он использует его для того, чтобы пробудить свою силу и проявить ее в обычном мире. Но поскольку чародей может использовать лишь конечное количество силы хаотичного Мира Грез, ему приходится выбирать, какое бессознательное знание придет к нему, когда его разум погрузится в мистический сон. Когда он пробуждается, он «помнит» эти Пути и ритуалы и может использовать их, пока не заснет вновь и знание ускользнет от него, как если бы оно было сном.

Звездный Совет

Введение

Летающие объекты в небе наблюдаются с глубокой древности, однако термин «НЛО» появился в обществе после инцидента в Розуэлле, штат Нью-Мексико. ВВС США даже расследовали инциденты с 1947 по 1969 годы как потенциальную угрозу национальной безопасности. С тех пор как в 1969 году была опубликована декларация о том, что ни один случай не подтвердился, официально признанных исследовательских программ не было. Многие фанаты НЛО обращают внимание на то, что более 700 подобных сообщений ВВС США не могут объяснить, и, развивая эту мысль, утверждают, что правительство просто скрывает правду. Как бы то ни было, вполне естественно, что Технократии не нужна паника, вызванная этим вопросом, и поэтому мы можем так и не узнать, что же такое НЛО на самом деле, пока они не решат, что мы готовы.
Внезапный всплеск открытой информации о Розуэлльском инциденте породил информационный вакуум, побудивший разнообразных мошенников и просто ищущих известности увековечить свои поделки, как простые, так и довольно изобретательные. Остальные просто верили всякому бреду в том числе и самому худшему, что только можно было вообразить. Тем не менее, некоторые специалисты по паранормальным явлениям отнеслись к увиденному серьезно и стали изучать его. Однако их поиски знаний были обречены на конфликт с военными, желавшими сохранить в тайне любую секретную информацию. В 1969 году группе, называвшей себя «Звездный Совет» удалось прорваться в закрытый ангар и захватить некоторые очень… странные устройства. Они сами толком не уверены, что же именно им досталось, но происхождение всего этого вполне может быть инопланетным. Кроме того, Звездный Совет считает более чем подозрительным, что правительство выбрало именно этот конкретный год для того, чтобы объявить о своем непонимании данного вопроса и скрыть от публики любое обсуждение НЛО.

Организация

Звездный Совет представляет собой малочисленную группу узкоспециализированных интеллектуалов и насчитывает менее 50 человек в своем составе. Некоторые из них – это старые дискредитированные профессора астрономии, лингвистики или физики. Остальные же либо юные хакеры, мечтающие взломать правительственный мэйнфрейм, в котором лежит их Святой Грааль – то знание, которого они так жаждут. Двое из них – юристы, чья карьера отныне связана с юридической поддержкой деятельности остальных членов Совета. Звездный

Совет, начиная с времен своего основания, пережил немало неприятностей из-за конфликтов с правительством – так что лишь его немногочисленность и высочайшая степень конспирации, в сочетании с технической грамотностью его более молодых членов, предотвращают распад группы и ликвидацию ее правительством.
В начале 60-х годов, еще до того, как его члены проникли в ангар, Совет был не настолько разборчив в выборе новых членов. Они были достаточно наивны и не боялись правительства или других охотников за НЛО. Дикие фантазеры с их теориями о мертвых планетах, затерянных подземных инопланетных цивилизациях и колесницах богов приветствовались наравне с серьезными учеными. Одна из таких групп даже утверждала, что контактировала с бессмертным существом, состоящим словно из света, которое они называли Хувон, а себя они называли Тал'хун. По иронии судьбы, их теории были настолько близки к тому, как работали устройства, найденные в 1969 году, что Совет им поверил. Это почти что поставило крест на деятельности группы.
Тал'хун сумели убедить членов Совета принять участие в экспедиции на Средний Восток. Однако, деятельность экспедиции оказалась связана со вспышкой насилия в регионе, и правительство всерьез занялось расследованием деятельности группы. Насмерть перепуганный Совет свернул свою публичную деятельность в Сан-Франциско и ушел в подполье. Его члены знали, что их странные коллеги были лунатиками, но знали они и то, что их находки являются, судя по всему, величайшей тайной, что когда-либо скрывалась от человечества.

Стиль
Происхождение странных устройств, что Совет скрывает на нескольких заброшенных складах, точному определению не поддается. Совет по-прежнему не знает о Технократии, и поэтому не в силах отличить их сверхтехнологию от действительно инопланетной. Теме не менее, устройства, что оказались в их распоряжении, несут на себе следы явно нечеловеческого происхождения, и их свойства опровергают законы науки. Члены Совета чувствует, что они стоят на пороге истины. Они сумели раскрыть часть лингвистического кода, что используется в устройствах в виде странных гудков и шума. Повторение этих кодов некоторым артефактам вызывает мощные всплески энергии с непредсказуемыми эффектами.

Исчезновения, сильно напоминающие истории с похищением людей НЛО, постоянно преследовали Совет с 1969 года. Они сталкивались с ожогами, возникающими без следов огня или радиации, объектами, летающими вообще абсолютно невозможными способами, сигналами из космического пространства на фиксированных частотах или внезапными исчезновениями изображения на экранах радаров. Трое из членов Звездного Совета вернулись после длительного отсутствия, о котором они ничего не помнили. Гипнотические сеансы помогли отчасти пролить свет на обстоятельства их исчезновения, но не смогли объяснить их новообретенных психических способностей. Совет уверен, что либо правительство, либо инопланетяне используют людей в каких-то своих экспериментах. И поэтому необходимо как можно быстрее расшифровать их коды, выяснить, что знает правительств и узнать истину, пока не стало слишком поздно.

Пути
Перемещение, Адское Пламя и Управление Погодой прекрасно подходят членам Звездного Совета с их инопланетными технологиями; у многих также есть и разнообразные психические способности. Также необходимо помнить, что члены Звездного Совета считают большую часть своей «магии» инопланетными технологиями и языком – по сути, чем-то вроде мистической гипер-науки.

Малые или исчезнувшие сообщества
Некоторые сообщества чародеев пали под натиском врагов или были поглощены другими. Хотя список и неполный, сюда входят следующие сообщества:

Асатру Футарк – группа понтово-нордических байкероподобных чародеев, пропагандировавших ненависть, преступления, беспорядочное насилие и бунтарство, частично из-за неверно воспринятых понятий о расовом превосходстве, ставших со временем комплексами, частично из-за юношеского пыла. После нескольких стычек с другими магическими сообществами, направленных на то, чтобы положить конец их бесчинствам, Асатру Футарк встретили свой конец. Небольшая группа членов Ордена Обрядов Эона смогла уничтожить почти полдюжины Асатру в прямой стычке, и группа раскололась. В настоящее время бывшие Асатру обычно ведут образ жизни бродячих бандитов, и некоторые из них полностью забросили магию. Однако, член Ордена Обрядов Эона заметили, что какая-то другая группировка поддерживает Асатру – группа, называющая себя Обществом Туле, и придерживающаяся древней германской религии, переиначенной нацистами во времена Второй Мировой войны. Истинные масштабы, влияние и цели Общества Туле остаются неизвестными.
Баламоб – те немногие чародеи Мезоамерики, что еще продолжают следовать путям превращений, восходящим к воинам древней Ацтекской Империи и ее соседей. Эти кровожадные чародеи нашли свое место в рядах Говорящих-со-Снами, нанятых другими индейцами для изучения и сохранения их культуры. (Подробнее о них см. **«Dead Magic»**)
Двенадцать жриц Ордена Пифий – небольшой кабал жриц-предсказательниц, этот Орден тесно связан с легендарным Дельфийским Оракулом. В настоящее время, они служат любому, кто владеет Дельфами. (Подробнее о них см. **«Dead Magic»**)
Фениан – не столько сообщество чародеев, сколько семья, Фениан ведут свое происхождение от фей и владеют сильными магическими способностями, подтверждающими их притязания. В наши дни, численность этой семьи сокращается. Легендарные ирландцы продолжают держаться своих геаса и передают из поколения в поколение свои секреты превращения и родства с духами и феями. Тем не менее, их кровь теряет свою силу, и природный дар есть лишь у немногих.
Моген А Шав – «Щит тридцати шести» - посвятил себя поиску 36 совершенных людей, чьи истинно добрые сердца защищают мир. Группа базируется в Нью-Йорке и использует сочетание Предсказаний и защитной магии для обнаружения и защиты этих безупречных смертных. В сочетании с Львами Сиона они являются небольшой тайной группой каббалистов-практиков. Хотя они и скрытны и нечасто участвуют в мирских делах (благодаря своей специализации), благодаря Львам Сиона они не привлекают к себе ненужное внимание.
Жрецы-Нефиты – апокалиптическая группа мормонских жрецов-чародеев, Нефиты готовились к грядущему тысячелетию и ликвидировали угрозы их религиозному сообществу. 4 января 2000 года что-то произошло на их встрече в Солт-Лейк Сити. Ходит много противоречивых слухов о произошедшем, но все они сходятся на том, что один из них все же сумел спастись, сохранив знания своего братства, так что однажды оно сможет возродиться. Другие утверждают, что воинственные Нефиты, судя по всему, столкнулись с чем-то, что оказалось им не по зубам.
Семь Громов – на заре 16-го века группа из семи могущественных и благочестивых чародеев вихрем пронеслась по землям Европы, уничтожив всех еретиков и враждебную магию, что они сумели найти. Они вселяли ужас в сердца неверующих и в своем крестовом походе несли силу как магическую, так и небесную. В 1992, их завет был заново открыт, и их эстафету приняли новые Громы, желавшие очистить землю от зла перед приходом предсказанного апокалипсиса в новом тысячелетии. Когда предсказанная катастрофа не произошла в ожидаемое время, многие из их последователей разбежались кто куда. В наше время, Громы, похоже, осознали-таки, что они могут и не быть вестниками новой эпохи, о которых говорилось в пророчестве, что некоторые обычные в остальных отношениях люди, которых коснулись таинственные Вестники, могут выполнять тот же долг. В настоящий момент, Семь Громов живы и активны, однако сколько продлится их крестовый поход, остается спорным вопросом.
Тал'хун – верящие в НЛО и вибрационные сверхтехнологии, Тал'хун были поглощены группировкой, называющей себя Звездный Совет.
Узома – хранителей африканского мистицизма активно искали их собратья из Нгома, уже давно присоединившиеся к Традициям. После небольших первоначальных разногласий,

большинство Узома поняли преимущества, которые дает работа под знаменем всемирной организации – в первую очередь, знания и ресурсы для продолжения своих практик. Как следствие этого, большинство членов Узома пожертвовали своей независимостью, связав свою жизнь с Традициями.

Создание новых орденов

Естественно, рассказчики и игроки не должны чувствовать себя ограниченными лишь теми примерами сообществ, что приведены в этой книге. Мир Тьмы видел взлеты и падения многих кабалов и чародеев. Возьмите идею, связанную с мистикой, и постройте вокруг нее общество.

- Какая причина или идея может объединить чародеев, и как они могут ее использовать для того, чтобы стать сильнее, чем были до того?
- Какая магия осталась неисследованной другими сообществами?
- Какие культурные особенности привели их к мистике?

Можете взять в качестве источника вдохновения любое сообщество или группу из вашего любимого фильма – вполне вероятно, что вы найдете способ сделать из нее сообщество чародеев. Это сообщество необязательно должно быть «магами с посохами», кабал может быть религиозным, физически или политически ориентированным – любое занятие, что способно поразить воображение, может простираться далеко за пределы обыденного мира.

ГЛАВА 3
Создание персонажа

Natural abilities are like natural plants; they need pruning by study.
– Francis Bacon[3]

«Вижу, ты вернулась, Лиза, - пробормотал старик, едва взглянув на нее из странной машинерии, над которой порхали его пальцы. - *Знаю, я был жесток к тебе, но лишь потому, что ты особая. Никогда не задумывалась, почему так сложно произносить слова, которым я пытаюсь научить тебя?»*
Лиза остановилась, удивленная последовавшим вопросом, но тем не менее счастливая, что ее чудаковатый друг поприветствовал ее после ее резкого ухода из-за неудач, что были в прошлом месяце. *«Потому что они были созданы не людьми?* - Она не могла сохранить вопросительный тон, потому что даже сейчас это звучало невероятно. - *Но почему мы должны учить их язык?»*
«Как ты думаешь, как они сюда попали? Подумай хорошенько! Эти существа путешествовали между звезд и теперь ведут человечество к какой-то неведомой цели. Если мы сможем расшифровать их записи и разобраться в их науке, то унаследуем вселенную, вместо того, чтобы быть порабощенной ей».
Дрожь волной пробежала по спине Лизы, подобно волне скользких серых пальцев, манипулирующих тем самым объектом, что доктор Картье сунул ей в руки, и проникла в ее мысли. В экспериментах профессора предполагалось, что металлический полудиск был чем-то вроде компьютера. Если бы ее голос мог сломать код небес… *«А что, если они используют телепатию, и говорить должны лишь со своими машинами? Может быть, это объяснит, почему никто ни разу не слышал их разговора».* Внезапно имитация звуков, которые произвольно издавал диск, показалась куда более важной, чем раньше.

Приключение начинается
Чародеи в Мире Тьмы практикуют магию, но рассматривают ее по-другому, нежели те, кто с легкой руки Традиций зовутся магами. Столетиями чародеев называли «низшими», или «статичными», магами, но с окончанием Войны за Возвышение ослабленные Традиции были вынуждены осознать равенство со своими собратьями-чародеями. На самом деле все маги и чародеи практикуют магию, которая является статической, динамической и энтропийной. Разделяет их путь к силе. Чародей может практиковать шаманизм, технологический прогресс, герметическую теорию или даже боевые искусства, но его обучение всегда идет по очень линейному пути.
И чрезвычайно важно осознавать, что эти личности прекрасно знают: они ничуть не хуже своих более динамичных партнеров. Практикующие линейную магию проводят долгие годы, углубляя свои знания мощных Путей, и уверены в своих способностях. Мудрейшие из чародеев могут осознавать, что они ограничены повторением магических приемов, разработанных в древности другими, но вместе с тем - они знают, что есть целые эпохи, чью силу еще предстоит освоить. Жизнь, проведенная в раскапывании секретов вселенной, может оказаться более плодотворной, чем проведенная в поисках новых путей методом проб и ошибок. Как говорится, все новое – хорошо забытое старое, и, по крайней мере для верующих чародеев, это действительно так.
Первое, что вы должны понять для себя, - это как ваш чародей вступил на путь чародейства. Какое-либо видение, или личный опыт, или фанатичное желание подтолкнуло его к поиску ключей к загадкам Творения и сформировало невероятную волю, необходимую, чтобы продолжать этот поиск. Начиная с этой отправной точки, вы сможете увидеть все аспекты вашего персонажа и легко пройти по его мистическому пути.

[3] Природные задатки подобны диким растениям; учение подобно заботе о них.
- Фрэнсис Бэкон

Создание чародея
Персонаж-чародей создается согласно правилам создания персонажа из исправленной редакции книги «Маг: Возвышение», за исключением того, что он имеет меньше очков и немного другие способности. Эта глава начинается с самых основных моментов при создании персонажа-чародея и описывает дополнительные возможности, которые помогут вам определить его магический дар и место в хронике.
Основные этапы создания персонажа очень похожи на те, что описаны в книге ***«Маг: Возвышение».*** Обзор процесса создания персонажа и советы игроку и рассказчику можно найти на стр. 86-94 книги ***«Маг: Возвышение».*** Нижеприведенная таблица содержит краткое описание процесса создания персонажа, включающая изменения в количестве очков и стоимости параметров.

Процесс создания персонажа
Шаг 1: Общая концепция персонажа
Выберите концепцию, сообщество, Натуру, Маску и Эссенцию

Шаг 2: Атрибуты
Распределите приоритеты между категориями: (6/4/3). Распределите точки между Физическими, Социальными и Ментальными атрибутами. Каждый Атрибут имеет одну автоматическую точку в своем значении

Шаг 3: Способности
Распределите приоритеты между категориями: (11/7/4). Распределите точки между Талантами, Навыками и Познаниями. На этом этапе ни одна из Способностей не может превышать 3.

Шаг 4: Преимущества
Выберите Дополнения (5 точек).
Выберите Сверхъестественные Способности (5) (Пути, ритуалы, психические способности, а также их фокусы)

Шаг 5: Последние штрихи
Запишите значения Силы Воли (5) и Запаса Маны (равного Дополнению Мана).
Выберите вид Резонанса (Динамический, Статический или Энтропийный).
Распределите Свободные Очки (21).
Выберите Специализации.
Добавьте искру жизни.

Свободные Очки (СО)

параметр	стоимость
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Путь	7 за точку
Ритуалы	3 за ритуал
Дополнения	1 за точку
Сила Воли	1 за точку

Очки Опыта (ОО)

параметр	стоимость
Способность, новая	3
Путь, новый	7
Сила Воли	1 х новое значение
Способность	2 х новое значение
Атрибут	4 х новое значение
Путь	7 х новое значение
Ритуал	1 х уровень ритуала
Дополнение	3 х новое значение

Шаг 1: Общая концепция персонажа
Концепция
Вы ведь должны определить некую общую идею персонажа, не так ли? Кем он был до того, как стал чародеем? Что толкнуло его на Путь? В том, чем мы занимаемся, есть существенная доля

того, кто мы есть, и сильная общая идея поможет на остальных этапах процесса создания персонажа. К примеру, подумайте о деталях, которые могут быть характерны, если ваш персонаж полицейский, или дантист. Ну, персонаж вряд ли будет полностью вписываться в общую картину, но многие обобщения оправдают себя.

Сообщество
Линейные маги обязаны куда большей частью своих познаний ментору и сотоварищам, в отличие от большинства их Пробужденных собратьев. Исключения бывают везде, но чаще всего чародей будет входить в то же сообщество, что и его коллеги по ученичеству и мастер, обучивший его основам Искусства. Взгляните на сообщества чародеев в Главе 4 и выберите то, что подходит к вашему видению персонажа. Кроме того, удостоверьтесь, что ваш выбор вписывается в хронику и согласуется с выбором других игроков и видением Рассказчика. Маги-одиночки могут быть разными, но тоже имеют какое-то происхождение, начиная с тех, к примеру, кто решил покинуть организацию, и до самозванцев, разыскивающих потерянные книги, или нервозных жертв посещений «пришельцев». Ничто не приходит из пустоты, даже несмотря на утверждения Нефанди об обратном. Очень важно помнить, что стереотипные образы типичного представителя общества являются именно стереотипами.
Ваш персонаж в первую очередь личность, а не безликое существо, известное миру как служитель культа Изиды или член Ордена Обрядов Эона. На самом деле большая часть людей, с которыми ваш персонаж знаком, скорее всего даже не знают о его чародейских занятиях. Для них он Крис, или Тамика, или доктор Смит. Вместе с тем, магическое учение имеет источник, и этот источник отражается на предрассудках мага, его убеждениях, мировоззрении. В тоже время, чародей - это нечто большее, чем совокупность всего вышеперечисленного, и, в конечном итоге, решение о том, что допустимо, а что нет, принимает он и только он. Естественно, для личностей, считающих, что мир работает именно так и никак иначе, это является стереотипом. Агент правительства, работающий над деятельностью Звездного Совета, скорее всего будет рассматривать их как кучку сторонников бредовых теорий об НЛО.

Натура, Маска и Эссенция
Выберите архетипы личности, как это делается при генерации персонажа в книге «Маг» (Вы можете использовать дополнительные архетипы, приведенные здесь). Вы должны выбрать Эссенцию, соответствующую концепции вашего персонажа, его личности и сообществу, к которому он принадлежит. Учтите, влияние аватара на линейного мага гораздо более тонкое. Даже если чародей сумеет распознать его, скорее всего, он воспримет его как силу, ведущую его по определенному пути развития.

Шаг 2: Атрибуты
Врожденные качества и характеристики вашего персонажа определяются в том же порядке, что и в исправленной редакции книги «Маг», на стр. 89. Если ваш Рассказчик не разрешит вариант «Равенство для всех», то чародей начинает с меньшим количеством точек, чем маг. Вы должны распределить приоритеты между Физическими, Социальными и Ментальными атрибутами и распределить 6 точек на первичные Атрибуты, 4 на вторичные and 3 на третичные.

Шаг 3: Способности
Как и при создании персонажа-мага, следующим этапом станет выбор Способностей, отражающих его обучение, практические навыки и познания. Так же, как и в случае с Атрибутами, чародей не получает столько же точек, сколько и маг, если ваш Рассказчик не разрешит вариант «Равенство для всех». Распределите приоритеты между Талантами, Навыками и Познаниями, и выберите 11 точек в первичных Способностях, 7 во вторичных и 4 в третичных. Помните, что на этом этапе значения Способностей не могут превышать 3. Позже, когда у вас будет возможность распределить Свободные Очки, вы сможете поднять их значения выше этого предела. Новые Способности, отражающие некоторые редкие таланты и умения чародеев, представлены ниже в этой главе. Одним из важнейших изменений является то, что

все Способности, приведенные в основной книге «Маг: Возвышение», подходят и для чародеев. Это должно помочь вам сгладить искусственную пропасть между двумя видами практикующих магию.

Шаг 4: Преимущества
Точно так же как и другие маги, чародеи имеют связи в обществе смертных. В случае чародея, эти связи могут быть даже сильнее – чаще всего чародей не имеет всепоглощающего натиска аватара или ошеломляющей Традиции, и поэтому он уделяет больше внимания миру смертных. И наоборот, многие чародеи имеют относительно слабые магические связи; они просто не «вляпываются» в *необычные* ситуации, как это случается у большинства магов. Это не значит, что у чародеев нет мистических союзников или вещей; просто обзавестись ими гораздо сложнее! Распределите ваши приоритеты в преимуществах, исходя из того, как вы видите взаимодействие вашего персонажа с обществом смертных и магов. Если ваш чародей Древнего Ордена Обрядов Эона помимо прочего является ведущим членом городского совета, то уделите внимание Влиянию и Ресурсам. Чародей, имеющий хобби отслеживать магические предметы, может иметь полезное Чудо или даже парочку…

Равенство для всех
Один из основных мотивов книги «Чародей» - все маги особенные, и большинство индивидуумов, неважно, обычных или сверхъестественных, не смогут сказать вам, в чем разница между «магом» и «чародеем». Тем не менее, предпринимались попытки вырвать пальму первенства из рук наших Пробужденных протагонистов. Некоторые Рассказчики могут проводить хроники, в которых чародеи участвуют наравне с магами, или еще более обратить внимание на тот факт, что чародеи не являются чем-то вроде младших братьев для динамических магов. Попробуйте создать некоторых мастерских персонажей-магов с распределением Атрибутов, Способностей, Дополнений и Свободных Очков как у чародеев вместо обычного расклада мага. Иначе вы можете разрешить создание некоторых или даже всех персонажей-чародеев со значениями для мага - 7/5/3 на Атрибуты, 13/9/5 на Способности, 7 точек Дополнений, 6 точек Сверхъестественных Способностей и 15 Свободных Очков. Даже в очень сложных стартовых условиях искусственный разрыв между чародеями и магами пропадает, и лишь настоящие сложности могут выявить, кто лучше.

Дополнения
Персонажи-чародеи получают пять точек на Дополнения. Однако не все дополнения, приведенные в книге «Маг», подходят для чародея. Обычные Дополнения, доступные всем персонажам-чародеям, это Союзники, Контакты, Влияние, Библиотека, Ментор и Ресурсы. Чародей может даже начать игру с некоей разновидностью Чуда, если рассказчик сочтет реликвию, устройство, талисман или фетиш подходящими к его стилю. Тайна, Судьба и Сны иногда подходят для некоторых персонажей, но остаются на усмотрение Рассказчика, в той мере, в какой они вписываются в его хронику и подходят для линейного мага. Дополнение Узел требует особого комментария. Если стиль волшебника не является жестко привязанным к месту силы или хроника является смешанной с магами, Рассказчик не должен разрешать это Дополнение. Естественно, у каждого смертного есть аватар, но линейный маг идет по накатанной дорожке, и поэтому не имеет этого Дополнения. Новые возможности в Дополнениях, предназначенные для лучшей детализации особых преимуществ вашего персонажа вы найдете ниже в этой главе.
Если вы используете дополнительные материалы, такие, как «Горький путь» или «Путеводитель по Традициям», Дополнения, представленные в этих книгах, также могут оказаться полезными – Ранг, Известность и даже Культ могут подходить для вашего персонажа.

Сверхъестественные Способности
Когда основные решения по поводу вашего персонажа-чародея приняты, подошло время определиться с его магией. В Мире Мага все формы сверхъестественных способностей

являются проявлением магии. Наши волшебники не видят всей полноты картины, и поэтому их стиль и убеждения ограничивают их в том, как эта магия проявится. В Мире Тьмы служитель культа, изгибатель ложек, безумный ученый и телепат рассматривают свои способности как нечто совершенно раздельное и скорее всего считают, что других сверхъестественных сил попросту нет. Почти бесконечные традиции, бесчисленные ритуалы, святые чудеса, заклятья, невероятные устройства, фантастические физические возможности составляют такой объем знаний, что даже Беловолки не в состоянии обработать его.
Распределение очков Сверхъестественных Способностей полностью определяется магическим стилем чародея. Все стили можно разделить на три категории: мифические, технократические и психические, - и, хотя это разделение весьма условно в смысле метафизики, оно позволяет отразить коренные различия в парадигме и системе основных правил. Для каждого стиля характерны свои Сверхъестественные Способности и фокусы, необходимые для их применения. Если не используется вариант «Равенство для всех», то чародей имеет лишь пять точек для распределения в Сверхъестественных Способностях. Также стоит заметить, что линейный маг НЕ ОГРАНИЧЕН распределением не более трех точек на один Путь. Достижение высот силы в узкой области – одно из преимуществ линейного мага. (Конечно, ваш Рассказчик может не пропустить персонажа, который представляет из себя просто кучу точек Пути Адского Огня)

Модели Вселенной
Каждая модель Вселенной находит отражение в природе магических сообществ, населяющих ее. Крайние точки треугольника статики, динамизма и энтропии воплощают, соответственно, Технократия, Марадеры и Нефанди, тогда как Традиции теоретически находятся в его середине. Другое деление реальности, часто употребляемое магами – это тело, разум и дух.
Экстремальные проявления врагов Традиций почти не проявляют себя, если вообще встречаются среди чародеев, благодаря едва ли не самой природе линейной магии. Тем не менее, существует определенное соотношение между основными типами чародеев и сегментами космоса. Три базовых магических стиля доминируют среди чародеев и их Способностей.
Научные, или технократические, Способности рассматривают в основном физический мир, и поэтому легко сопоставляются с областью тела. От астрономии до зоологии, логика техники стремится переопределить все Творение с точки зрения смысла. Сила изменения реальности в материальном мире велика в наши дни, но она напрасно игнорирует мудрость веков и страдает от недостатка духовности, что влечет за собой разложение морали. Для ученого обычное дело - рассматривать эксперимент как большее добро и принимать сопутствующее ему зло во имя науки ;как говорится, «мы не сбрасываем бомбы, мы просто создаем их».
Пути мистической мощи ведут свое происхождение от древних ритуалов, позволяющих прилежному и верующему использовать силу тысячелетий философской и духовной мысли. Бурное развитие наших дней все еще не может поколебать историческую инерцию тысячелетней мистической традиции. Узор древнего мифа подобен океану, все еще ожидающему внутри духа любой вещи, способной раскрыть его глубочайшие тайны. К несчастью, традиционный чародей живет преимущественно прошлым, и каждый день приближает его к тому, чтобы остаться блуждающим в дебрях ненужной теологии и забытых практик.
Неудивительно, что разум является вотчиной практикующего психические искусства. Он скорее всего забьет тебя до полусмерти своими постоянными напоминаниями, что лишь разум имеет значение, разум превыше всего, будь то тело или дух. Чистота цели даст психику силу, которую трудно будет украсть. Чародей, овладевший своими психическими способностями до такой степени, что он может контролировать мир вокруг себя, почти никогда не останется бессильным. Даже если он сорвется из-за психической болезни, наркотиков или тяжелой потери, его воля всегда будет тверда и он всегда будет готов к действиям. К несчастью, абсолютная преданность своему разуму рождает гордыню. В особенности, она закрывает

доступ к огромной силе, скрытой в мифическом резонансе, путая духовность с личными достижениями, и противопоставляет эго и материальный мир.
Быть может, ваш чародей сможет превзойти ограничения, что вытекают из его стиля, но важно не забывать о них. Позволите ли вы вашему чародею пасть жертвой его собственного Искусства, или сумеете провести его к тому, чтобы превзойти их, - в любом случае они сыграют важную роль. Роли тела, духа и разума настолько просты и основополагающи, что может оказаться даже так, что вам будет легче объединить их, чем принципы статики, динамизма и энтропии. Возможно, вы поймете, что линейный путь легче увидеть, вступить на него и пройти его до конца.

Мифические Способности
Если парадигма чародея мистическая в своей основе, распределите пять точек среди Путей, что практикуются в сообществе, к которому он относится. Затем выберите один ритуал за каждый уровень Пути из тех, что приведены в Главе 4. Это не значит, что вы обязательно должны выбрать один ритуал за каждый уровень, хотя вы не можете взять ритуал данного конкретного уровня, если у вас нет хотя бы одного ритуала каждого из нижних уровней. Таким образом, если у вас есть третий уровень Пути Алхимии, вы можете взять ритуал первого уровня, ритуал второго уровня и ритуал третьего уровня или три ритуала первого уровня, или один ритуал первого уровня и два ритуала второго уровня. Если вы не потратите Свободные Очки, то в результате у вас будет пять уровней Путей и пять ритуалов. С разрешения Рассказчика и при условии, что новые пути подходят к данному конкретному случаю, вы даже можете использовать Свободные Очки, чтобы получить доступ к Путям, которых нет в базовом списке вашего сообщества. Может быть, ваш чародей обучался в других сообществах или происходит из нетипичной для своего сообщества культурной среды. Важно помнить, что все выбранные Пути должны быть мифическими по своему стилю и должны вписываться в историю вашего персонажа. К мифическому стилю тяготеет большинство чародеев, либо из-за своих связей с Традициями, либо потому, что они используют техники, разработанные их древними предшественниками.
Далее выберите фокус для каждого Пути. Каждый раз, когда чародей использует свой инструмент или ключевой предмет, сложность магического действия снижается на 1. Как и в случае с магом, чародей также может выбрать для Пути уникальный фокус и получить, благодаря этому, уменьшение сложности на 2 – с обычным штрафом, если при использовании этого Пути не будет иметь к нему доступа. Другие стандартные фокусы, возможные для использования при применении магии, приводятся в описании стиля сообщества, к которому он относится. Чародеи мистического склада, если их застать в момент, когда фокус недоступен, все равно могут попытаться применить свою магию, временно превосходя потребность в фокусе, но это невероятно сложно. Помимо затраты пункта Силы Воли и штрафу к сложности броска в +3, используемая способность должна быть похожей на ту, что применялась в предыдущий раз. Хурай мог зажечь свечу даже связанный и с кляпом во рту, так как долго оттачивал этот трюк в прошлом. Путь, однажды четко вплетенный в ткань реальности, дает мистику силы использовать память вселенной об этом действии. Чародей не может полностью отказаться от фокуса, пока не откажется однажды от линейных Путей в пользу Пробуждения.

Технократические Способности
Чародеи-технократы практикуют научный стиль магии. Естественно, они рассматривают свои чудесные достижения как просто логическое продолжение теории, но эффект по сути тот же. Они получают те же пять точек на Пути и ритуалы, но эти силы подчиняются научным законам и принципам. Из-за того, что их Искусство лежит в области вероятного, маги-ученые не сталкиваются со столь сильным неверием окружающих. Обратная сторона этого заключается в том, что их способности относительно новые и вписаны в реальность на протяжении намного меньшего времени, чем способности мифических чародеев, и поэтому имеют гораздо меньше Путей. Глава 4 содержит несколько примеров технократических Путей, но вы всегда можете

подогнать любой Путь соответственно, если сумеете убедить Рассказчика в теоретическом обоснования.
Выберите для каждого из Путей специальный фокус, при использовании которого вы будете получать снижение сложности в -1, и возьмите на заметку стандартные фокусы, характерные для сообщества, к которому относится ваш персонаж. Благодаря замечательной личной разработке или теории, ваш персонаж может взять уникальный фокус для своих изменений реальности, при использовании которого получит снижение сложности в -2 и увеличение сложности на 3, в дополнение к затрате пункта Силы Воли, в случае его утраты. Ученые-»чудотворцы» не могут творить чудеса без своих инструментов, и поэтому никогда не смогут превзойти или оставить фокусы. Благодаря повсеместному распространению технологий в наше время они не так уж часто остаются вообще без фокуса. Но если уж это произойдет – когда судьба обратится против него, оставив его без инструментов, - то ему остается лишь положиться на свою сообразительность, умения и физические данные. Некоторые школы технократической мысли загодя готовятся к таким ситуациям, изучая возможности изменения разума и тела чародея.

Психические Способности
Для практикующего психические способности эти могучие возможности являются логическим продолжением власти разума над реальностью тела и физического мира. С одной стороны, они пользуются глубоким уважением многих магов, ибо для изменения мира им не нужно ничего, кроме воли. Но тенденция к использованию чистого разума для своих действий привела к тому, что они не могут использовать собственную силу внешнего фокуса и его резонанс. Это нашло свое отражение в том, что они им недоступны ритуалы. Более подробную информацию о психических способностях можно увидеть в Главе 5.
Несмотря на то, что психик не может участвовать в ритуалах в привычном смысле этого слова, несколько психиков могут объединить свои силы. Изучение парапсихологии позволяет нескольким разумам работать вместе для достижения более мощного эффекта. Каждый психик, способный на требуемое действие, может вступить в соединение и принять участие в действии, добавляя кубиков к общему броску, как если бы он проводил сложное действие: проверку умения, Восприятие + Парапсихология и использование психической способности, уровень используемого Пути + соответствующий Атрибут. Т.к. эти действия очень тесно переплетаются в этом случае, берется меньший из этих бросков с -2 кубика и добавляется к общему броску группы. К примеру, пара психиков пытается вдвоем исказить разум цели. У доктора Дугласа есть четыре точки Восприятия и одна Парапсихологии, а также три точки Психического Гипноза и три Манипулирования. Он может бросить пять кубиков, как главный в совместном действии. У его партнера, доктора Джеймса, две точки Восприятия и две точки Парапсихологии, а также три точки Психического Гипноза и одна Манипулирования. Итого, он может добавить два кубика к общему броску совместного действия. Итого, вдвоем они могут бросить семь кубиков для изменения разума цели.
Единственный фокус, который необходим психику, чтобы применить свои способности, это концентрация. Она занимает целый раунд, в котором психик не должен совершать никаких других действий, и, соответственно, эффект используемой способности и ее бросок произойдут в следующем раунде. Если же психик хочет сделать еще что-либо, в то же время активируя психическую способность, то он должен совместить эти действия с броском Сообразительность + Парапсихология (как обычное сложное действие). Для того чтобы сохранить концентрацию, нужен хотя бы один успех в броске Сообразительность + Парапсихология, хотя в зависимости от ситуации, Рассказчик может посчитать, что необходимо больше успехов.
В некоторых ситуациях может возникнуть необходимость в том, чтобы использовать способность максимально быстро, пренебрегая концентрацией из-за спешки. Чтобы применить психическую способность без нужной концентрации, психик расходует пункт Силы Воли и применяет эту способность, но сложность ее увеличивается при этом на 3, т.к. по сути, он обходится без своего фокуса. Тем не менее, он никогда не сможет полностью отказаться от него.

Шаг 5: Последние штрихи
Сила Воли
Волевая, сильная натура необходима чародею не меньше, чем магу, чтобы преодолеть все трудности изучения магии. Может оказаться, что вашему чародею могучая воля нужна даже чаще, чем его собратьям-магам, ибо он не может просто копнуть поглубже и использовать силу самой реальности. Все чародеи начинают с пятью точками Силы Воли, и кроме того, можно потратить на них Свободные Очки.

Мана, Квинтэссенция и Парадокс
У линейных магов нет привычки рвать узор на части или создавать новые законы реальности из чистой силы. Их власть над миром основана на понимании его природы, и они могут использовать ее, не страдая от неизбежного отката, что наступает при разрыве его хрупкой поверхности. Так что они не страдают от Парадокса, как их Пробужденные собратья. Не то чтобы проваленный ритуал или заклятье не принесло бы чародею серьезных неприятностей, но в конечном итоге, тише едешь – дальше будешь.
Творящее начало в аватарах чародеев не настолько сильное, чтобы использовать первоначальную энергию творения напрямую. Поэтому Квинтэссенции в них нет вообще. Некоторые маги, психики и мастера боевых искусств умеют поглощать крошечную ее часть - то, что они называют Маной или чем-то вроде мистического дыхания или духовной энергии, вместо чистой творящей энергии реальности. Те, у кого есть Дополнение Мана, начинают с количеством пунктов ее, равным уровню Дополнения. Без какого-нибудь источника линейному магу чрезвычайно сложно и маловероятно заполучить какую-либо силу помимо его собственных знаний.

Совмещение и преобразование Сверхъестественных Способностей
Обычно у экстраординарного смертного есть только один тип Сверхъестественных Способностей – мифическое волшебство, Истинная Вера, исключительная наука, психические способности и т.п.. Однако очень редко, но встречаются те, у кого таких способностей несколько. Это можно отразить путем того, что стоимость всех дополнительных Сверхъестественных Способностей удваивается. К примеру, если игрок хочет создать персонажа, владеющего и мифическим чародейством, и психическими способностями, он может сделать это, потратив две точки Сверхъестественных Способностей за каждую точку в неосновном их виде. К примеру, изначально персонаж является психиком; игрок может распределить пять точек на Психические Способности, но может и взять одну точку в Мифическом Чародействе, вместо двух из них, и у него остаются еще три точки на Психические Способности. Это увеличение цены верно и для Свободных Очков . Оно распространяется на все виды приобретения точек в дополнительных Сверхъестественных Способностях при создании персонажа. Таким образом, персонаж первоначально мог изучать экстраординарную науку, но иметь при этом некоторые навыки в техномагии (являющейся псевдо-мистической по природе) и психические способности; последние два вида пойдут по двойной цене. Или же - иметь Истинную Веру, но за 14 СО за пункт Преимущества вместо обычных 7 (это не значит, что точки Сверхъестественных Способностей могут быть использованы для ее приобретения, это просто отражает удвоение стоимости для дополнительных Сверхъестественных Способностей).
Когда персонаж создан, стоимость приобретения новых точек за очки опыта обычная. Таким образом, персонаж с психическими способностями и мифическим чародейством может развиваться в обеих областях обычными темпами, хотя стартовые возможности его гораздо меньше, да и к тому же ему придется делить опыт между двумя разными областями.
Как вариант, вы можете взять одну из Психических Способностей и использовать ее как Путь, или наоборот. К примеру, вы можете использовать Психическую Телепатию, но утверждать, что ваш чародей использует заклинания и ритуалы для прямой связи «разум-разум». Или же ваш психик может быть способен при необходимой концентрации изменять погоду. В

конечном итоге, такие преобразования остаются на усмотрение Рассказчика. В общем случае, такая способность должна иметь хорошее сюжетное обоснование (сообщество чародеев, практикующее магию, связанную с воздействием на разум, могло научить его Щиту Разума) и должна с чем-то соотноситься. Из Психической Способности легко сделать Путь чародейства; ведь ее силы по большей части мгновенного действия, и могут быть активированы коротким заклинанием. Аналогично мгновенные эффекты Пути могут стать ядром Психической Способности; однако ритуалы психическими способностями не заменишь – такова цена силы, что идет изнутри, без потребности в инструментах.

Резонанс

Звук заставляет окружающие предметы резонировать определенным образом. Магия не слишком отличается от него в этом смысле, и даже более того - каждая попытка изменить реальность в той же мере отражается и на самом маге, ибо он в этом смысле подобен зеркалу, в котором отражается измененное видение реальности. Иногда сложно увидеть весь путь, по которому суждено пройти вашему чародею, ведь каждое решение тесно связано с очень узкими линейными Путями. Поэтому изначально вы выбираете один вид Резонанса - динамический, статический или энтропийный. Назначьте на него один пункт и описывающий его термин. Не забывайте, что зачастую резонанс линейного мага тесно связан с жестко структурированным способом применения его магии. По мере того, как ваши познания в магии развиваются по разным направлениям, вы и Рассказчик должны согласовать правила насчет дополнительных пунктов Резонанса и увеличения уже существующих.

Хотя чародеи не делают бросков Арете, ибо их магия зависит вместо этого от бросков Пути, Резонанс по-прежнему влияет на все, что они делают. Окрасьте его магию с учетом его Резонанса. К примеру, магия чародея с динамическим Резонансом «Пылающий» скорее всего будет проявляться в виде мерцающих волн пламени и его фокус с наибольшей вероятностью будет связан с огнем. Может быть, он медитирует над свечой или его заклинания всегда сопровождаются волной тепла. Такой Резонанс может быть даже у психика; его телепатические способности могут вызывать у людей чувство тепла или заставлять нагреваться предметы, которыми он манипулирует.

Свободные Очки

Последний шаг при создании персонажа – это распределение свободных очков, которые позволяют вам слегка подправить вашего персонажа, чтобы он лучше подходил к вашим представлениям. Если ваш Рассказчик не использует «Равенство для всех», у вас есть 21 очко на распределение, правила которого можно найти в таблице «Процесс генерации персонажа». Постарайтесь восполнить пробелы. Есть ли умения, которых вам не хватает или уровень которых должен быть выше? Хватает ли пунктов в Дополнениях, чтобы адекватно отразить его историю?

Если ваш Рассказчик позволяет Преимущества и Недостатки, самое время выбирать их. Некоторые новые Преимущества и Недостатки, особенно для чародеев, представлены ниже в этой главе, однако стоит пояснить, насколько подойдут те, что представлены в основных правилах. Практически все Физические и Социальные Преимущества и Недостатки одинаково применимы как к магам, так и к чародеям. Многие из них можно найти как среди простых смертных, так и среди пока еще не-Пробужденных аколитов. Также стоит заметить, что Недостаток Родовые Знаки может подходить для чародеев Майсон Либан, чьи генетические признаки напоминают вампиров Треми. Большинство Ментальных Преимуществ и Недостатков магов практически без изменений подходят и чародеям, включая Преимущество Чувство Времени. Те, что касаются сна, могут стать источником проблем для чародеев вроде онейромантов из Серебряного Портала. Из-за разницы в правилах, Недостаток Лунатик не походит для линейных магов. Сверхъестественные Преимущества и Недостатки, касающиеся аватара и Сфер мага, очевидно не подходят для чародея. Сюда относятся Незаметный Аватар, Проявление Аватара, Души-близнецы, Разбитый Аватар, Способность к Сфере, Аватар-спутник и Неспособность к Сфере. Вместе с тем, Преимущество Легендарный Атрибут, может

превосходно отражать достижения в каком-нибудь физическом Пути. Большинство других Сверхъестественных Преимуществ и Недостатков подходят как магам, так и чародеям, по крайней мере, легко к ним адаптируются. Как всегда, Преимущества и Недостатки являются лишь вариантом, но могут быть очень полезны при необходимости подчеркнуть магическую наследственность или особенное отклонение от правил.

Парадокс и не-Маги

Мы потратили уже кучу времени, объясняя, чем мощь Пробужденного мага отличается от структурированных и упорядоченных действий, что дают силу линейным магам и другим сверхъестественным обитателям Мира Тьмы. Однако значит ли это, что Парадокс никогда не затрагивает этих существ? Ну, по большому счету, нет. Как защитник статической реальности, Парадокс накладывает свой отпечаток на все, что выходит за ее пределы. Можно предположить, что Парадокс действует на вампира, заставляя его пить кровь, на оборотня делая его уязвимым к серебру и он же делает железо почти смертельным для подменыша. Тем не менее, могут быть ситуации, когда чародеи и другие сверхъестественные существа могут непосредственно пострадать от Парадокса – ну или от тех неприятностей, что происходят из-за него. Нет, если Рассказчик желает сохранить все как есть, то это его дело, но ели он хочет попробовать такую систему, вот несколько вариантов:

Наиболее обычным источником Парадокса могут быть некоторые Чудеса, использующие динамические магические эффекты и вместе с тем применимые практически для всех, даже для спящих. Если эффект такого предмета вульгарный, то накопленный им Парадокс пойдет на его носителя, а не на предмет. Некоторые Марадеры делают предметы, предназначенные, по сути, именно для этого. Парадокс, накопленный таким способом, действует как обычно, но с учетом того, каким образом и для чего применялся этот предмет. Резонанс предмета – часто совпадающий с резонансом его создателя и последствий его применения – также влияет на эффект Парадокса.

Другие варианты включают в себя изменение жертвы магией таким образом, что само ее присутствие является вызовом по отношению к реальности. Если Рассказчик не желает использовать правила Парадокса для не-Магов, то простейшим вариантом является тот, когда сила Парадокса возвращает жертву к ее «нормальному», неизмененному состоянию. Или наоборот, еще более усугубляет ее отклонение от реальности и ее последствия, Некоторые Преимущества и Недостатки могут открыться линейному магу после наступления Парадокса. Кроме того, могут возникнуть ситуации, когда Парадокс ударит и по другим существам, не магам. К примеру, если вампир хочет получить какую-нибудь особенную силу из крови могущественного мага, то он вполне может обнаружить, что стал мишенью для неконтролируемых сил, что вырвались на волю с этой кровью, к примеру, один пункт Парадокса за каждый потраченный пункт крови. Варианты вроде этого могут помочь Рассказчику лучше отразить, насколько непохожи маги на остальных обитателей Мира Тьмы.

Специализации

Вы должны выбрать специальность для каждого Атрибута, Способности или Пути, чье значение выше 4. Как обычно, каждый раз, когда вы используете этот Атрибут, Способность или Путь так, что это связано с его специализацией, то за каждую 10, выпавшую в броске, вы добавляете к нему еще один кубик. В случае Пути, это может быть очень эффективным, ибо в броске часто бывает больше кубиков, чем уровень Арете у магов. Естественно, с менее гибкой магией, частенько бывает сложно управлять ситуацией, когда в дело вступает специализация.

Добавьте искру жизни

Вы принимали решения по поводу вашего персонажа на каждом этапе этого длинного пути. Но в голове всегда остается куда больше, чем набор точек на бумаге, и сейчас - самое время сформировать более целостную картину. Взгляните на параметры персонажа, на то, что они могут сказать о нем. Вдохните в него жизнь, решив, что значит каждый из них.

- Как он выглядит?

- Чем увлекается?

Он ведь человек, верно? Не пропускайте этот этап, иначе, возможно, наутро вы не будете себя уважать.
Подумайте над следующими вопросами, и попробуйте записать ответы.

- Кто ваши друзья, семья и коллеги по работе? Да и есть ли они у вас вообще?
- Где вы живете - в доме, квартире или просто на улице?
- Каковы ваши особенности, манеры и привычки могут бросаться в глаза окружающим или привлекать их внимание?
- Опишите ваш личный магический стиль и фокусы, которые вы используете. После чего еще раз загляните в книгу «Маг: Возрождение».
- Сколько вам лет?
- Насколько необычна ваша жизнь (что толкнуло вас на путь магии)?
- Какое «странное чувство» или мини-Пробуждение открыло вам возможности мира магии?
- Как вас воспитывали? Как вы впервые столкнулись с магией?
- Как вы присоединились к магическому сообществу?
- Как вы вступили в ваш кабал?
- Как обстоят ваши отношения с миром смертных?
- Что движет вами?
- Чувствует ли ваш персонаж что-нибудь насчет своего будущего?
- Как ваш персонаж видит свой собственный мистический путь?
- Какие опасности ожидают его на пути к магическому совершенству?

Этого должно хватить для начала, однако не стесняйтесь длинных описаний, если считаете их нужными. Просто помните, что любые, а особенно необычные обстоятельства требуют своего отражения в точках параметров, и всегда идут по согласованию с Рассказчиком. Помните, что до того, как вступить на мистический путь, вы были обычным человеком.

Новые параметры

Большинство того, что делают чародеи, практически не отличается от того, что делают обычные люди или маги. Однако, есть вещи, которые свойственны только чародеям и не всегда напрямую связаны с их магией. Этот раздел как раз и посвящен этому.

Новые Способности

Таланты

Сновидение

Для большинства людей сон - это что-то такое, что быть-то бывает, но хорошо, если ты все же сможешь утром припомнить детали. Выбирая основу ваших снов и изменяя ее условия, вы можете до некоторой степени контролировать то, что вы видите во сне. Этот талант полезен для того, чтобы заглянуть в чье-то подсознание или, к примеру, как источник бесконечных деталей для рассказов. Учитывая, что сны имеют особый смысл и силу в Мирах Иллюзий, этот талант также полезен как средство завоевания уважения и репутации среди лордов-Онейра и духов грез, а также плетения новых реальностей для мира снов. Однако, без магии, что позволила бы исследовать мир снов, вы никогда не узнаете точно, был ли сон просто галлюцинацией или эпической фантазией, навеянной могущественным Онейрой.

• Новичок: Вы едите тяжелую пищу и смотрите странные фильмы в поисках вдохновения для ночных сессий.

•• Бывалый: Вы часто видите сны о вещах, что интересны вам.

••• Компетентный: Вы можете спокойно изменять содержание вашего сна.

•••• Эксперт: Мир ваших снов – это действующий проект.

••••• Мастер: А вы вообще просыпаетесь?

Владеют: Онейроманты, Говорящие-со-Снами, Авторы

Специальности: Специфические изменения (к примеру, добавление еще одной составляющей), Сомнамбулизм, Кошмары

Навыки
Гипноз
Хотя истинные пределы этого навыка не известны современной науке, психики и психиатры продолжают расширять известные пределы. Хотя мифы об агентах спящих и «Маньчжурских кандидатах» в Мире Тьмы скорее всего преувеличенная, но скрытая правда, в конечном итоге, насколько полезным окажется этот навык решать Рассказчику. Нужно лишь внимательно следить, чтобы умения не давали возможностей, достижимых лишь при помощи магии. Гипноз может погрузить цель в транс, в котором можно получить необходимую информацию или справиться с психологическими проблемами. Чтобы погрузить цель в транс, требуется бросок Харизма + Гипноз против Силы Воли цели. Если цель не желает входить в транс, то она может сопротивляться, потратив пункт Силы Воли, так что сломать сильный разум может оказаться долгим и сложным процессом. Число успехов отражает, насколько много удалось получить информации или сколь существенную помощь оказать. При использовании совместно с психическими способностями или ментальной магией, гипноз может иметь гораздо более сильный или существенный эффект, вроде программирования конкретных действий на заданное время. Также обратите внимание на Эмпатический Гипноз в Главе 5, имеющий гораздо более широкие возможности.
• Новичок: Люди, которых вы гипнотизируете, и без того заглядываются по дороге.
•• Бывалый: Вы можете узнать несколько интересующих вас вещей.
••• Компетентный: Вы достаточно уверенно используете самогипноз.
•••• Эксперт: вы можете глубоко проникнуть в разум цели
••••• Мастер: Во время транса ум подобен глине в ваших руках.
Владеют: Психиатры, Эксперты-дознаватели, Холистические целители, Психики
Специализации: Дознание, Обучение Поведению, Регрессия, Гипнотерапия

Познания
Знания: Специализированные
Некоторые типы познаний охватывают очень узкую область, и содержат множество информации, деталей и ссылок, которые нигде больше не пригодятся. Поэтому, знания такого рода очень полезны, когда используются в конкретной ситуации и почти абсолютно бесполезны во всех остальных. Знание внутреннего круга Арканума или правды о вампирах может с легкостью обеспечить вам столь желанный грант на исследования или спасти вашу жизнь, когда вы встретитесь с предметом этих знаний. Но знание о вампирах ничем более вам не поможет. Когда вы выбираете это Познание, оно должно быть специализированным, к примеру, Знания Вампиров, Знания Арканума или Знания Технократии
• Студент: Азы вы знаете...
•• Колледж: Вы подбираетесь к пониманию секретов
••• Мастер: Вы хорошо разбираетесь в предмете.
•••• Доктор: Вы знаете большую часть известного о вашем предмете
••••• Ученый: Вы знаете предмет изучения лучше, чем он сам.
Владеют: Оккультисты, Антропологи, Охотники на ведьм
Специализации: Знания Традиции, Знания Мумий, Знания Оборотней, Знания Фей

Парапсихология
Серьезные исследования в области парапсихологии ведутся с 1882 года, когда в Англии было основано Общество Исследований Психики. Большая часть научного сообщества продолжает относиться к такого рода знаниям с подозрительностью, но некоторые идеи, такие как гипноз, даже сумели укорениться в медицине. Эксперименты ведутся преимущественно в двух областях: экстрасенсорное восприятие и психокинез. Для ученого-теоретика, парапсихология связана с поиском информации о пси-явлениях, включая внечувственное обнаружение, влияние

на вероятность событий, существование после смерти и вне тела. Чаще всего, такие разработки разочаровывающее неэффективны. Однако для настоящего психика, это знания о том, как управлять собственными способностями. Броски Парапсихологии используются для проверки концентрации, совместных действий и просто предположений о том, что можно сделать с помощью психической энергии. Поддержание концентрации иногда требует броска Сообразительность + Парапсихология. Для совместного действия требуется бросок Восприятие + Парапсихология. Использование Парапсихологии вместе с Путями оговаривается в описании Путей.
• Студент: Интересная вещь, да?
•• Колледж: Вы экспериментировали в данной области, или провели немало времени за серьезными книгами
••• Мастер: Вы даже можете зарабатывать себе на жизнь разработками или обучением.
•••• Доктор: ваша работа - прорыв, наподобие того, каким стал гипноз.
••••• Ученый: Если вы еще не психик, вы близки.
Владеют: Парапсихологи, Психики, Шарлатаны
Специальности: Психокинез, Транс, Совместные действия

Новые Дополнения
Никто не является изначально просто листом бумаги, и это верно для чародеев в той же мере, что и для любого другого. Друзья и контакты, от которых можно получить информацию, чтобы решить проблему, - это хорошо, но они могут многое сказать о персонаже. Иметь работу и доход может быть не таким уж романтичным делом, зато полезно, если надо что-то купить или оплатить счет в ресторане. Практически все чародеи имеют с миром смертных связи столь же тесные, что и с миром магическим. К тому же сама природа чародейства направлена на то, чтобы получить и дополнительные преимущества перед материальным миром. У опытного чародея обычно есть магические книги, экзотические материалы, спокойное место для занятий и репутация среди коллег по искусству. Дополнения, представленные в этом разделе, отражают специальные преимущества, которые отличают смертных равно от простых смертных и магов.

Холе
Вы медиум в том смысле, который вкладывают в это слово последователи вуду, изначально известный среди Бата'а и им подобных как «холе», или Врата Богов. Именно так и обстоит дело – ваше тело и разум являются открытыми вратами в мир духов. Призраки, духи и могучие лоа используют тебя как превосходного скакуна. В наши дни таких как вы называют Les Chevaux, дословно – «Кони», и среди Бата'а и им подобных вудуистов чародеи и маги с сильной связью с миром духов пользуются заметным уважением. Быть вратами миров – это священный долг и большая жертва, это привлекает огромное влияние потусторонних сил и приносит глубокое уважение. Если не вдаваться в подробности, ваша сила в том, что духи могут владеть вами и использовать свои волшебные силы через вас. Чем выше ваш уровень в этом Дополнении, тем проще духам использовать вас, как во благо, так и во зло. Однако это величайшая жертва, и хотя бы один лоа оценит ее по достоинству. Также стоит заметить, что это Дополнение возможно и для смертных. Воля духов не ограничивается только лишь просветленными.
Х Голоса, что вы слышите, можно убрать лишь психиатрическим путем.
• Слабый – вы эквивалентны хромому пони; -1 к сложности для духов.
•• Средний – вы уже практиковались, и духи ценят это; -2 к сложности для духов.
••• Сильный – духи любят сильную связь вроде вас; -3 к сложности для духов.
•••• Могущественный – лоа ценят вас как врата; -4 к сложности для духов.
••••• Легендарный – даже неверующие видят в вас божественное; -5 к сложности для духов.

Проводник
Мистическое существо или малый дух решил помочь чародею в его магическом пути. Обычно такие сущности заинтересованы в благосостоянии (или, в крайнем случае, слабостях) людей, но имеют собственные мотивы для того, чтобы побуждать своих спутников-чародеев к

определенному типу поведения. Умелым, владеющим немалыми познаниями в вопросах магии, этим существам есть что предложить. Однако ничто не дается даром, и эти взаимоотношения являются палкой о двух концах. Проводник ожидает особого отношения, включая еду, кров, дружбу и даже странные сверхъестественные потребности. Взамен они могут поделиться с чародеем своими знаниями, научить его новым Путям или обратить его внимание на вещи, которых он ранее не замечал. У вас есть возможность создать интересное, уникальное существо, имеющее свои причины влиять на характер вашего чародея и разделить ним его судьбу.
X Заведите себе какую-нибудь домашнюю зверюшку.
• Слабый проводник - говорящее, относительно небоевое животное с некоторыми оккультными навыками.
•• Незначительный проводник - небольшое экстраординарное животное или дух с хорошими оккультными знаниями.
••• Способный проводник - большое умное животное или небольшое сверхъестественное существо.
•••• Сильный проводник - животное или дух с несколькими собственными магическими способностями.
••••• Могущественный проводник - существо с магическими способностями, обширными знаниями и, вполне возможно, репутацией.

Мана
Чародеи могут использовать энергию, которая усиливает их магию – вне зависимости от того, называют они ее Ки, пневма, психическая энергия, ионизированные электролиты или как-нибудь еще. Медитация или отдых на силовых линиях, в святых местах или даже в специальных химических ваннах дает чародею, понимающему природу силы, источник энергии. Другие чародеи применяют особые диеты из редких ингредиентов, считая, что они восстанавливают их силу, или участвуют в придающих сил ритуалах, изнурительных ежедневных упражнениях или гипнотическом восстановлении сил. Вне зависимости от методов, он использует какую-то энергию для придания силы своему Искусству, силу, которые некоторые описывают как нечто сродни дыханию или духу, или, на латыни, «Мана»
Используя Путь или проводя ритуал, чародей может использовать Ману для снижения сложности. Как обычно, сложность не может быть снижена более чем на три; однако расходом Маны можно снизить требуемый порог, хотя и не более чем до одного успеха. Для восстановления Манны чародей должен применить свой метод ее восстановления, бросок - Восприятие + Медитация сложность 7, каждый успех восстанавливает один пункт Маны.
X Вы можете надеяться лишь на свои магические познания.
• Может хранить/расходовать один пункт Маны
•• Может хранить/расходовать два пункта Маны
••• Может хранить/расходовать три пункта Маны
•••• Может хранить/расходовать четыре пункта Маны
••••• Может хранить/расходовать пять пунктов Маны

Статус
Вы известны в вашем оккультном, религиозном или научном сообществе. Причины этого могут варьироваться – начиная от ваших достижений и заканчивая обстоятельствами вашего рождения. Обратите внимание, это не означает автоматически, что вы могущественны, но среди себе подобных у вас есть репутация. Такой подход означает, что коллеги, скорее всего, согласятся с вашим мнением – но это отнюдь не значит, что все вас любят, скорее наоборот, вы можете иметь врагов, завидующих вашей известности. К тому же уважение среди коллег далеко не всегда распространяется на другие организации. Мудрые слова Папы Римского редко сподвигнут на какие-то действия даже самого захудалого шамана. Статус в разных группах должен приобретаться раздельно (к примеру, Статус в Церкви, Статус Биоинженера или Эксперта по НЛО), или персонаж может надеяться, что Рассказчик примет решение, исходя из

ситуации. Очень высокие уровни Статуса могут принести и небольшое признание среди смертных, но любая реальная сила в обществе должна приобретаться за точки в Дополнении Влияние. Размер группы, к которой принадлежит чародей, определяет и Статус в ней. Высокий статус в малой группе может означать власть чуть ли не над жизнью и смертью ее членов, и средний статус в очень большой группе может означать, что большинству вы все-таки неизвестны.

X Что вы о себе воображаете?

• Близкие знакомые вас уважают

•• Вы оказываете сильное влияние на вашу ветвь сообщества и пользуетесь уважением в остальных.

••• Другие часто ищут вашей мудрости, иногда и издалека

•••• Ваша репутация простирается очень далеко, вплоть до других культур

••••• Далай-лама

Новые Преимущества и Недостатки

Использование Преимуществ и Недостатков является чисто добровольным. Если ваша группа прекрасно осознает слабости и недостатки своих персонажей, и в состоянии отыгрывать их без какой-нибудь магической морковки или чего-то в этом роде, то лучше было бы не использовать их. Грамотное использование Преимуществ и Недостатков усиливает слабых и расплывчатых персонажей, а также сглаживает манчкинские перегибы. С другой стороны, это чрезвычайно удобный инструмент для подгонки своих персонажей, позволяющий слегка скомпенсировать жесткость правил и вместе с тем достаточно универсальный. Если ваш Рассказчик рассматривает их как полезный инструмент, а не занозу в заднице, покажите ему, что он прав. Берите их понемногу и обоснованно. Иначе это может оказаться той соломинкой, что переломила хребет верблюду. Многие из приведенных ниже Преимуществ и Недостатков рассчитаны на то, чтобы показать различия между чародеями и другими обитателями Мира Тьмы, однако читайте внимательно – некоторые из них могут быть полезны и в других ситуациях.

Физические

Бесплодный (Преимущество или Недостаток, 1 СО)

Попросту говоря, у вашего чародея не может быть детей. Для тех, кто практикует тантрические ритуалы или требует секс как фокус, но не хочет беременности или нежелательных детей, это Преимущество. Для тех, чья культура, семья или брак предполагают обязательное появление детей, это Недостаток.

Поток Ки (Преимущество, 3 СО)

Наиболее продвинутые мастера боевых искусств тратят много времени, пытаясь объяснить, что их возможности не только результат тренировок. Они объясняют свои способности использованием энергии, что есть в каждом из нас, силы нашего духа Вы усвоили этот урок, тот его аспект, что позволяет использовать эту энергию для физических действий. Вы можете тратить пункты Маны (чи, ки, или как ваш стиль называет ее), чтобы уменьшить сложность любого физического действия. Она не может быть уменьшена до значения менее 2, или же снижена более чем на 3. Очевидно, что у вас вообще должна быть возможность тратить Ману, а иначе это Преимущество бесполезно.

Социальные

Благосклонность Фракции (Преимущество, 2 СО)

Хотя Пробужденные и являются теми провидцами, что ведут Традиции и Конвенции в будущее, однако основой являются все-таки линейные маги, которые являются источником новичков, культурной обособленности, стабильных Часовен и надежды на то, что будущее на самом деле наступит. То ли благодаря особому отличию в деле сохранения былого величия Традиции, то ли за репутацию одного из столпов организации, вы пользуетесь уважением в

Традиции или Конвенции. Это очень важно, ибо мировое влияние самых могущественных, ключевых организаций волшебников превосходит влияние более малых сообществ, которые умудрились выжить несмотря ни на что. Сложность бросков, связанных со Статусом в этой Традиции или Конвенции или принятием решений в ситуациях такого рода изменяется на 2 в вашу пользу.

Сила духа (Преимущество, 2 СО)
Внутренняя сила вашей души делает вас неотразимыми для окружающих. Может быть, вы светитесь каким-то внутренним светом; может быть, ваша красота кажется почти божественной. Вы можете тратить пункты Маны для уменьшения сложности броска социального действия. Она не может быть уменьшена до значения менее 2, или же снижена более чем на 3. Очевидно, что у вас вообще должна быть возможность тратить Ману, а иначе это Преимущество бесполезно.

Ритуальное собрание (Преимущество, 4 СО)
Некоторым чародеям нужна поддержка большого числа верующих для создания резонанса и ловушек, необходимых для заклинаний и ритуалов. Большинство индивидуумов, имеющих такую *особенность*, становятся мастерами манипулирования аудиторией себе на пользу, желают они того или нет. Вы целенаправленно, но осторожно создали группу не менее чем из 100 членов, знакомых хотя бы с основами вашего магического стиля чтобы содействовать вам в процессе. Естественно, большая их часть ожидает чего-то взамен, будет ли это спасение, социальная или даже прямая магическая помощь.

Презираемое меньшинство (Недостаток, 1 и более СО)
Во многих культурах существуют группы людей, которые не укладываются в рамки того, что считается приличным в глазах большинства. Предрассудки и расовая ненависть по-прежнему остаются мощными силами, продолжающими разделять людей и нести им боль и страдания. Вы можете быть гомосексуалистом, или иметь другой цвет кожи, или даже просто говорить на другом языке. Чем бы не было это отличие, оно должно быть чем-то, что вызывало бы у вас проблемы при социальных взаимодействиях без вашей в том вины. Степень причиняемых неудобств, и, соответственно, количество Свободных Очков от Недостатка, зависит оттого, насколько сильны предрассудки в отношении подобных вам.
Рассказчику: Даже простое обсуждение Недостатка вроде этого может привести к нежелательному разладу в группе. Если вы не уверены, что члены группы достаточно взрослые, чтобы спокойно обсуждать проблемы расовой и или половой дискриминации, просто не касайтесь этих тем. Если же вы все-таки коснетесь этой темы, то будьте готовы узнать о себе и других членах партии много такого, чего не знали ранее, но все равно убедитесь, что все идет по плану и все остались друзьями. Если ситуация накаляется, сделайте перерыв, попейте кофе и напомните друг другу, что вы все друзья и вы не РАЗДЕЛЯЕТЕ эти предрассудки просто потому, что они есть. Просто, к несчастью, такие идеи часто движут некоторыми преступниками в реальной жизни.

Ментальные
Сильная психика (Преимущество, 2 СО)
Ваш персонаж тренировал свой разум, и способен использовать свою мистическую энергию. Переполненные энергией, его усиленные разум и восприятие работают значительно эффективнее, и способны с легкостью решить почти любую задачу. Ваш чародей может использовать свою мистическую энергию для уменьшения сложности ментальных действий, не связанных с магией. В зависимости от ситуации, может усиливаться восприятие, практически гарантируя прозрение при разгадке надписи на неизвестном языке или решении сложной загадки. Вы можете тратить пункты Маны для уменьшения сложности броска. Она не может быть уменьшена до значения менее 2, или же снижена более чем на 3. Очевидно, что у вас вообще должна быть возможность тратить Ману, а иначе это Преимущество бесполезно.

Отстраненность (Преимущество, 4 СО)
У вашего психика есть редкая способность рассматривать свои способности как нечто отдельное от его физического существования и поддерживать эту дистанцию даже во время чрезвычайных обстоятельств. Штрафы от ран не влияют на использование психических способностей, пока персонаж не достигнет Обездвиженного состояния. Если он Обездвижен, вы можете потратить пункт Силы Воли, чтобы использовать психическую способность – но число кубиков при этом ограничено половиной от нормального значения (с округлением вниз). Это действие можно предпринять раз в сцену, и после него персонаж падает без сознания, так что пользуйтесь этим осторожно.

Черно-белое мировоззрение (Недостаток, 1 СО)
Хотя мир на самом деле состоит из оттенков серого, ваш персонаж так не думает. Для вас все или черное, или белое. Для вас люди или за или против, горячие или холодные, добрые или злые, простачки или непостижимые, тупые или гениальные. Столь ограниченный склад ума может дорого вам стоить, вызывая непонимание или раздражительность других, становясь причиной упущенных возможностей. В социальных ситуациях, когда ваша натура «судьи» будет оказывать влияние, а ведь бывает, что они попадаются чаще, чем вы могли бы предположить, сложность ваших бросков возрастает на 1. Этот Недостаток часто сопутствует Кодексу Чести и другим подобным ему Преимуществам.

Пацифист (Недостаток, 5 СО)
По правде говоря, такое поведение не стоило бы рассматривать как Недостаток, но, поскольку общество зачастую рассматривает миролюбие как слабость, оно может быть очень и очень неудобным. Из-за сильных религиозных или моральных убеждений ваш персонаж не причиняет вреда другим существам. Вы можете защищаться ограждающими эффектами или уклонением, демонстрировать миролюбие или даже ненасильственным сопротивлением. Однако, вы никому не можете причинять вреда. Важно заметить, что это лишь психологическое ограничение, не сверхъестественное. Конечно, вы можете причинить другому вред случайно, но специально вы никогда этого не сделаете. Игроки, берущие этот Недостаток, должны быть готовы отыгрывать его ограничения. В большинстве игр желательно наличие некоей ситуации, когда отыграть его представляется практически невозможным. Тем не менее, такие великие люди, как Мартин Лютер Кинг или Ганди, практиковали пацифизм.

Сверхъестественные
Психический ритуал (Преимущество, 2 СО)
Ваш психик - настоящая редкость среди практикующих Искусство разума. Какое-то явление вселенской важности запечатлелось в его сознании настолько, что он сумел создать некий ритуал, позволяющий ему применять некий продолжительный эффект. По согласованию с Рассказчиком вы должны создать ритуал для одного из уровней какого-либо из психических Путей вашего персонажа. Когда он проводит его, вы можете использовать обычные правила для ритуалов и длительных магических эффектов, с небольшими изменениями. Очевидно, поскольку психик не получает Парадокса, штраф за провал броска остается на усмотрение Рассказчика, существенно увеличивая возможность ужасных последствий при катастрофической неудаче. Число кубиков в вашем броске ограничено и не может быть большим, чем Выносливость + Парапсихология. (В этом случае вы можете бросать просто Выносливость, даже если у вас нет такого Познания, как Парапсихология.)

Спящий стиль (Преимущество, 2 СО)
Магия работает только так, и никак иначе, и ваш персонаж знает это. Когда другие пытаются использовать свои дурацкие трюки, ваш чародей видит, чем они являются на самом деле, ну или хотя бы пытается. Каждый раз, когда вы видите эффект, укладывающийся в ваш магический стиль, все отлично; ваш чародей считается Пробужденным. Но во всех иных

случаях он считается Спящим. Поскольку это сильнее всего затрагивает ваших врагов, оставляя их почти что с пустыми руками при том, что вы можете использовать свою магию как обычно, это неверие в чужую магию считается Преимуществом. Могут быть и случаи, когда это может и навредить вашему персонажу, к примеру, когда другой чародей пытается вылечить его – а ваш чародей думает, что тот попросту не сможет. Однако чаще всего это служит частичной защитой от Искусства других.

Связь близнецов (Преимущество, 4 или 6 СО)
Подобно Преимуществу Души-Близнецы у магов, психик тесно связан с другим человеком. Это дает им эффект Синергии уровня 2. Кроме того, психики, объединенные этой связью, получают +2 кубика на броски Эмпатии, но лишь по отношению друг к другу.
Если это Преимущество взять за 6 СО, то те, кто объединен этой связью, могут взять Синергию в дополнение к тем психическим способностям, что у них уже есть - 7 СО на каждую точку Синергии, 3 очка опыта на каждую новую точку. Эта Синергия работает только между членами связи.

Дикий талант (Преимущество или Недостаток, суммарно до 4 СО)
Хотя многим психикам не хватает полноценного развития своих способностей, некоторым из них не хватает даже простейшего контроля над ними. У этих «диких» психиков зачастую встречаются мощные способности, хотя недостаток контроля над ними иногда сводит на нет все их преимущества. Чтобы определить общий уровень этого Преимущества или Недостатка, используйте приведенную таблицу. Однако суммарно он не может превышать 4 СО.
+1 За каждый дополнительный кубик в броске этой способности.
-1 Чтобы использовать способность, персонаж должен сделать бросок Силы Воли (сложность 7).
-2 Персонаж может сознательно использовать способность лишь для защиты. (К примеру, персонаж с предзнанием может активировать Чувство Опасности, или телекинетик может отклонять предметы своей способностью.)
-3 Персонаж не может контролировать свою способность, но она чаще идет ему во благо, чем во зло. (Пример - провидец, видящий вещие сны.)
-4 Способность персонажа проявляется случайно (хотя бы раз за сессию) и зачастую в неподходящий или опасный момент. (Контактёр вступает в контакт с духом древнего воина во время вечеринки.)

Кровавая магия (Преимущество, 5 СО)
Может быть, вы учились магии у какого-нибудь темного культа. Может быть, вашему духу нужна дополнительная энергия помимо силы вашей воли, чтобы использовать магию. Может быть, вы невнимательно учились у вампира или по книгам, доставшимся вам от вампиров. Так или иначе, ваша магия всегда требует некоторого количества вашей крови. Иногда она может просто выгореть прямо внутри вас. В остальных, маг должен порезаться, и включить это действие в ритуал. Каждое применение магии наносит вам непоглощаемый уровень ударных повреждений. Более того, Резонанс вашей магии скорее всего будет темным, в лучшем случае – мученическим в своей основе.

Способность к Пути (Преимущество, 5 СО)
Ваш чародей особенно талантлив в освоении одного из Путей. Это может быть проявлением невероятного развития сопутствующих ему обычных навыков, духовная мощь, идущая еще из прошлых жизней или сверхъестественное происхождение. Он мог даже заключить сделку с демоническими силами ради этого. При создании персонажа вы должны выбрать Путь. Для этого Пути стоимость продвижения на высшие уровни или приобретения ритуалов составляет лишь три четверти от нормы.

Рывок к Пробуждению (Преимущество, 5 СО)

Для большинства магов Пробуждение – это внезапная вспышка осознания, вне зависимости от того, сколько времени прошло бы до этого. Для некоторых, однако, понимание динамической магии весьма нелегкое дело – не вспышка, а беспорядочно мерцающие искры, и это дерганье туда-сюда около завесы могут происходить даже с чародеями. Тонкое понимание множества теорий, связывающих воедино все разнообразие сил вселенной, может придти лишь на краткий миг, чтобы вновь затеряться в чувстве потери. И утратив это понимание, он вновь пытается нащупать те нити силы, столь глубоко впечатанные в его сущность, пока мерцание не вернется. Когда игрок пытается воззвать к чистой магии своего аватара вместо обычного использования Путей и ритуалов, сначала он должен четко объяснить, что он хочет сделать. Тогда Рассказчик бросает один-единственный кубик. Если выпадет единица, то это провал – да, Пробуждение может быть опасным – скорее всего, он повлечет за собой эпизод Тишины, когда чародею придется искать согласие с самим собой. Если все нормально, то посчитайте необходимые Сферы и Арете. Если результат броска равен или превышает сумму Арете и Сфер, тогда игрок делает нормальный бросок магии, минимум возможных кубиков – так что, к примеру, использование Манипулирование Малыми Силами (Силы 2) потребует минимум 4 на первом броске (2 для Сферы Сил и 2 для Арете) и позволит игроку бросить 2 кубика для эффекта. Если первый бросок не даст нужного результата, то чародей скорее всего получит небольшой положительный эффект в желаемом направлении, но не сможет сделать что-нибудь значительное. Все остальные правила применяются как и к магу, включая и Парадокс. К счастью правило насчет специализации также работает: каждая 10 дает дополнительный кубик, а выпадение 10 на первоначальном броске дает один автоматический успех на магическое действие.
К примеру, Конрад хочет призвать ангела на помощь своему Красному Монаху, но у него нет нужных Путей и ритуалов. Его аватар подталкивает его попробовать, даже несмотря на это. Джесс бросает кубик и выбрасывает 10, к счастью для Конрада. Просто призвать духа – это эффект Сферы Духа 2 и поэтому Конрад получает два кубика для броска магии (необходимый минимум). Однако, десятка на исходном броске дает ему один автоматический успех. Бросок Арете, 2 кубика, оказывается чрезвычайно удачным, дав ему успех и 10, что позволило ему бросить еще один кубик и дало в итоге четыре успеха. Джесс решил, что один из младших ангелов слышит его и решает явиться. К несчастью для Конрада, это однозначно вульгарный эффект, и есть спящий, который видит это (сюрприз!), так что его Красный Монах получает три очка Парадокса. «Неисповедимы пути господни», - плачет он. Если бы бросок дал всего лишь два, то у чародея Конрада был бы лишь один уровень Арете и один уровень Духа, и скорее всего, он получил бы видение ближайших областей духовного мира и всех ангелов, что могут там быть. И в отчаянной ситуации, он мог увидеть и то, что скоро присоединится к ним.

Тотем (Преимущество, 5 СО)
С вами связаны интересы могущественного духа. Скорее всего, это связано с вашим шаманством, но может оказаться и так, что духи выбрали вас для какой-то высшей цели. Может быть, вы имеете какое-то отношение к Оборотням. Дух действует как ментор, и все нормальные правила для менторов действуют как обычно, позволяя чародеям легче изучать Способности и Пути, близкие природе этого духа. Вы должны согласовать с Рассказчиком, какой именно это дух, и что чародей может предложить ему взамен. По сути, этот дух ничем не отличается от обычного ментора, кроме того, что его мудрость несравнимо более мистическая и космологическая, чем даже у большинства мастеров. К несчастью, его знание реального мира за пределами его владений чрезвычайно ограничено, и вполне вероятно он твердо верит в Соглашение. (Соглашение – это идея, что отношения службы между материальным и духовным являются правильным положением вещей.) Такое, в принципе, может быть и с ментором из числа смертных, но в случае с Тотемом это точно.
Более подробный вариант этого Преимущества (и шаманских принципов вообще)можно найти в книге «Пути Духа».

Обратная реакция психики (Недостаток, 1, 2 или 6 СО)

Хотя психик владеет мощными способностями, их использование утомляет его. У некоторых могут быть даже легкие мозговые расстройства от частого использования своих способностей.
За 1 СО - каждый раз, когда персонаж использует свои способности, он испытывает головную боль или головокружение. Необходим бросок Выносливость + Медитация (сложность 7), или следующий раунд будет раундом боли и дезориентации. В этом состоянии все действия получают +2 к сложности.
За 2 СО - психик испытывает долгую, но не сильную боль. Вы должны бросить Интеллект (сложность 6), чтобы «поглотить» успехи при активации способности, каждый из которых дает один уровень тупых повреждений.
За 6 СО эти повреждения уже летальные, хотя «ментальное поглощение» по-прежнему возможно.

Эффект беспокойства (Недостаток, 1 или 3 СО)
Хотя многие психические способности практически неощутимы и незаметны, с психическими способностями вашего персонажа что-то не так, и это заставляет остальных замечать, что происходит *что-то такое.*
За 1 СО - вы обладаете одной незаметной способностью (вроде Телепатии или Психометрии), применению которой сопутствует эффект беспокойства – может быть, ваша цель чувствует, что вы копаетесь у нее в мозгу, или, к примеру, все вокруг ощущают слабые, но недобрые эмоции, когда касаются заряженного предмета.
За 3 СО - все ваши психические способности (включая те, что вы выучите потом) подвержены недостаткам такого типа. Это идет в дополнение к вашему Резонансу.

Болтун (Недостаток, 2 СО)
Вы слишком много говорите, и это приносит вам неприятности. Вы склонны ляпнуть горькую правду открытым текстом в самый неподходящий момент. Хотя бы раз в напряженную социальную сцену, вы должны сказать именно то, что у вас на уме. Вы можете избежать боли и неприятностей, которые это может повлечь, потратив пункт Силы Воли. Этот недостаток особенно опасен для психиков, имеющих дело с информацией, способных выдать таким образом секреты как других людей, так и ваши личные.

Пси-фокус (Недостаток, 3, 4 или 5 СО)
Возможно, вашему психику нужны его счастливые кристаллы, чтобы правильно вылечить больного. Возможно, его киберкинетические способности требуют воспроизвести действие, которое он хочет, чтобы машина выполнила. Может быть, его телекинетические способности работают только на колпаке ступицы от колеса, что он когда-то нашел. Так или иначе, его психическим способностям нужна материальная опора.
За 3 СО - персонаж должен совершить какой-то жест или произнести заклинание.
За 4 СО - фокус должен быть физическим (кристаллы, маятник гипнотизера и т.п.).
За 5 СО - способность работает только с конкретным предметом, практически точь-в-точь как в случае с уникальным фокусом для мага. (См. стр. 202-203 книги «Маг: Возвышение»).

Неспособность к Пути (Недостаток, 5 СО)
По каким-то причинам ваш чародей ограничен в своих способностях к одной из ветвей его магии. Является ли это результатом проклятья, плохого обучения или даже эмоциональных травм времен его детства, вы должны выбрать один из Путей, доступных его сообществу. Вы должны тратить на четверть больше очков опыта, чтобы получить новые уровни или ритуалы в этом Пути. Будьте готовы выбрать Путь, который ваш персонаж станет изучать – ибо Рассказчик всегда найдет, как отыграться на вас, если вы избегаете своего Недостатка.

Ритуальный спящий (Недостаток, 5 СО)

Не бывает легких решений. Настоящая магия требует времени и усилий. Нельзя просто поднять руку и ожидать, что силы вселенной просто так прибегут по первому требованию – по крайней мере, вы так думаете. У вас нет доступа к мгновенным магическим действиям. Вся магия вашего персонажа ограничена ритуалами. Even Даже обычно мгновенные эффекты требуют какого-нибудь ритуала; ваш чародей должен придумать ритуал там, где остальные смогут сделать что-то мгновенно. Если правила вашего магического сообщества уже предполагают это, Ваш Рассказчик может запретить этот Недостаток. По иронии судьбы, это предполагает, что когда он видит мгновенный магический эффект, он считается Спящим.

ГЛАВА 4
Пути и ритуала

Тайные искусства подчиняются своим законам и правилам, и тот, у кого хватит терпения и упорства, может их использовать. Через сверхнауку или дальнейшее погружение в сверхъестественное чародей изучает законы, что стоят за силами природы. Каждая дорога к силе – это Путь. Он может быть как наполовину мифическим, происходящим из далекого прошлого, о котором остались лишь легенды – к примеру, лекарственные настойки, рецепты которых передаются в семье из поколения в поколение, или формулы какого-нибудь тайного общества – так и научным, к примеру, узкоспециализированной отраслью какой-либо науки, но так или иначе, каждый Путь позволяет достичь сил, недоступных простым смертным.
Изучение Путей открывает чародею дорогу к силе. Каждый Путь дает ему возможность использовать какой-то определенный аспект реальности – он может быть как естественным, так и сверхъестественным. Хотя у каждого Пути есть свои ограничения – к примеру, понимание тайной природы огня не приведет к искусству перемещения – осторожный чародей может неторопливо продвигаться все дальше и дальше, пока не достигнет мастерства в этой области. Некоторые чародеи изучают сразу несколько Путей на дилетантском уровне – этой кучи разнообразных знаний о нескольких мистических или сверхнаучных принципах обычно хватает для интересных и впечатляющих действий, но им очень и очень далеко до того, что под силу чародею-мастеру.
Хотя каждый Путь дает то, что необходимо для применения определенной области знаний, сам по себе он является лишь наиболее общими принципами. Знание Пути открывает чародею дорогу к подлинному изучению того, что позволяет этот Путь, и дает ему инструменты для этого - но не более того. Действительно, чародей может по мере своего продвижения по какому-либо Пути находить ему все больше и больше применений, но все-таки между управлением чем-либо и пониманием его природы есть разница. По мере того, как чародей набирает опыт, его знания различных Путей дополняются ритуалами. В основе ритуала лежат принципы Пути, но ритуал позволяет добиваться гораздо более значительных эффектов. К примеру, ученый в ходе долгого процесса в лаборатории получит чистый элемент, или чародей усилит свою магию долгими заклинаниями. Так или иначе, ритуал – это сила, происходящая из понимания, и он позволяет реализовать относительно сложные эффекты с помощью Путей, которые сами по себе довольно просты.

Структура Путей
Пути магии или науки не зависят от используемых чародеем средств. И техномаг, использующий устройство для телепортации, и чародей, перемещающийся с помощью духа ветра, используют один и тот же Путь Перемещения – даже несмотря на то, что их средства различаются более чем существенно.
В составе Пути можно выделить две основные составные части: заклинания (или эффекты) и ритуалы. Заклинания могут применяться очень быстро и очень легко адаптируются к конкретным условиям и задачам. Ритуалы же длятся гораздо дольше, сами по себе значительно более формализованы, и зачастую позволяют создавать куда более мощные эффекты, чем заклинания – вплоть до необратимых изменений. Заклинания и ритуалы разделяются на шесть уровней; при создании персонажа доступны лишь первые пять (и, по-хорошему, Рассказчик должен ограничивать недавно созданного персонажа третьим уровнем в любом Пути).

Аспекты
У некоторых заклинаний могут быть Аспекты (или составляющие эффекта) - части заклинания, которые чародей должен определить перед тем, как использовать его. Когда

заклинание использовано, игрок решает, насколько он хочет усилить те или иные его аспекты, распределяя между ними точки в рейтинге Пути. По сути, чародей, как и маг, распределяет успехи между различными аспектами заклинания – воздействие на нескольких людей требует нескольких успехов, увеличение длительности также потребует нескольких успехов и т.п. Один успех означает, что заклинание сработает на одну цель, его эффект и длительность будут обычными для данного уровня Пути. Все, что за пределами этого, потребует дополнительных успехов, распределенных между аспектами, – воздействие на дополнительные цели, более продолжительное действие, больший радиус охвата, усиленный эффект и т.п. У каждого Пути есть свой набор аспектов, и они обычно отражают пределы его возможностей на данном уровне. Если ваш чародей владеет третьим уровнем Пути, то при самом лучшем раскладе его заклинание может подействовать на три цели одновременно. При желании вы можете использовать заклинание и не с наибольшим значением этого аспекта; поскольку именно наибольший аспект определяет сложность всего заклинания, то чародею с более высоким уровнем Пути будет легче применять эффекты низкого уровня. Каждый аспект, который вы применяете на уровне выше первого, требует один успех – а учитывая, что у большинства Путей их несколько, это значит, что вам потребуется два или три успеха, чтобы подействовать на кого-то кроме себя и чтобы эффект при этом длился не одно мгновение, а хоть чуть-чуть побольше. И наоборот, если вы наберете достаточно успехов, то Рассказчик может позволить вам взять более высокое значение одного из аспектов: если вы сможете набрать в два раза больше успехов, чем необходимо, то вы можете использовать один из аспектов заклинания на уровень выше, чем позволяет ваше значение Пути! Поэтому, при действительно удачном броске, заклинание может иметь гораздо более сильный эффект или увеличенную по сравнению с обычной длительность.

Бросок
Почти все заклинания и ритуалы требуют броска Атрибут + Способность. Чаще всего это Интеллект + Оккультизм (Интеллект + Наука или Интеллект + Технология для практикующих экстраординарную науку или техномагию), но требования некоторых Путей могут отличаться (смотри в описании Пути).

Сложность
Базовая сложность эффекта составляет 4 + используемый уровень Пути, или наивысший аспект желаемого эффекта. Некоторые эффекты дают модификатор к базовой сложности; эти модификаторы обычно оговариваются в описании Пути.

Время
Обычно применение эффекта занимает количество раундов, равное его уровню или наивысшему аспекту (если в описании не сказано иначе). Ритуал занимает не менее 10 минут, но обычно значительно больше; это время обычно приводится в его описании.

Длительный бросок
Если заклинание требует больше успехов, чем чародей, по его мнению, может набрать за один раз, то он может использовать длительный бросок, как и при проверке Способности. Каждый дополнительный бросок добавляет интервал времени, равный уже затраченному в процессе. К примеру, если отец Майкл считает, что шансы на то, что его благословение действительно сработает, невелики, то он может попробовать длительный бросок. Поскольку наивысший аспект его заклинания имеет уровень 3, то время первого броска при его применении составит 3 раунда. Второй бросок займет еще 3 раунда, третий займет 6 раундов, четвертый - уже 12 и т. д. Как и при длительном броске Способности, неудача просто означает, что этот бросок не принес успехов, тогда как провал означает безнадежную неудачу всего заклинания.

Игнорируя аспекты
Новая система аспектов заклинаний и ритуалов придает Чародейству гибкость и детальность, однако ценой этого становится некоторая… простота. Если Рассказчик сочтет необходимым, то он спокойно может игнорировать Аспекты и просто установить их рейтинги равными значению этого Пути, которое есть у чародея, либо значению уровня этого Пути, который применяется.
Так что, если, к примеру, у чародея есть Путь Исцеления 3, то любое его применение излечит один уровень ударных повреждений, погасит достаточно сильную боль, излечит любую болезнь уровня опасности 2 или ниже и на 25% ускорит излечение летальных повреждений при сложности броска 7. Если Рассказчик решит не использовать аспекты, то ему придется решать, сколько успехов необходимо будет набрать для срабатывания эффекта; в общем случае, для относительно простого эффекта хватит и одного успеха, тогда как для полноценного срабатывания большинства заклинаний будет достаточно трех.
Также стоит заметить, что Психические Способности, описываемые в Главе 5, не используют аспектов; предполагается, что их эффекты проще сами по себе, в основном из-за более простого способа их применения. При необходимости вы легко можете преобразовать их так, чтобы они использовали систему аспектов, хотя это сделает их более мощными – правда, и успехов для этого потребуется гораздо больше.

Неудача
Если чародей не набирает достаточного числа успехов, его заклинание не срабатывает. Большинство таких неудач ограничиваются напрасной затратой энергии, с возможными небольшими неприятностями или побочными эффектами (а в случае большинства относительно простых эффектов даже без них).

Провал
Поскольку чародеи не перекраивают реальность на лету, как это делают их Пробужденные собратья, то они не страдают от жестоких ответных ударов Парадокса. Но с другой стороны, чародеи тоже применяют магию, и использование таких сил не может не содержать риска. И наиболее сильно это заметно, если при использовании магии выпадает провал.
Обычно провал проявляется в виде неприятных хаотических проявлений магии или ужасных побочных эффектов заклинания. Конкретные проявления зависят от используемого Пути и ситуации. В описании большинства Путей есть общие предположения и идеи насчет того, что может произойти в случае провала. Рассказчик должен соизмерять тяжесть последствий возможного провала с используемым уровнем Пути, желаниями чародея и стилем его магии. К примеру, вероятность взрыва куда существеннее для машины, предназначенной для сбора и хранения метафизической энергии, чем для ковра-самолета.
Правила Парадокса (***«Маг: Возвышение»,*** стр. 194) могут подсказать несколько общих соображений насчет того, что может произойти в случае провала. Хотя, в случае чародея все не настолько плохо. Обычно, провал чародейства не наносит повреждений (непосредственно), и почти никогда не приводит к наступлению Тишины или проявлению духов и других реальностей. Обычно провал означает, что заклинание сработает, но абсолютно бесконтрольно и не так, как это нужно чародею. Хотя есть и исключения! Иногда духу удается наказать надменного и неосторожного чародея - однажды он обнаружит, что оказался в странном месте или лишится рассудка. Что ж, такова цена силы…

Ритуалы

Помимо эффектов, в состав многих Путей входят также и ритуалы (а некоторые Пути, такие, как Зачарование или Алхимия, целиком состоят из них). Ритуал представляет из себя точную мистическую формулу, последовательность действий, применение которой требует затрат как времени и сил, так, зачастую, и материальных, но может дать гораздо более существенный эффект, чем быстрое заклинание. Ритуалы требуют более долгой подготовки, чем обычное заклинание, но их сила может быть значительно большей – зачастую большей, чем адепт Пути может обычно применить на данном уровне мастерства. Большинство ритуалов требуют знания хотя бы основных принципов Пути; те ритуалы, что не требуют этого, может изучить даже тот, кто не владеет самим Путем (к примеру, Контрмагия, которая является, по сути, набором ритуалов и заклинаний, общих для всех Путей). То, что ритуал требует знания принципов Пути, отражается в минимальном уровне Пути, которым вы должны владеть, чтобы изучить его. Стоимость изучения любого ритуала составляет 3 ОО; другой вопрос, как найти учителя, необходимые книги… тем более, что многие из этих ритуалов известны лишь из легенд или сами считаются легендами. В исключительных случаях, даже непосвященный может применять ритуалы при условии наличия необходимой книги и точного выполнения инструкций, содержащихся в ней… ну, по крайней мере, он может попробовать! Последствия провала в таком случае могут быть особенно тяжелыми.

Создание ритуалов

При особых обстоятельствах чародеи могут создавать новые ритуалы. Это может произойти, к примеру, в случае открытия новой алхимической формулы, или после многократного применения какого-либо заклинания – когда при многократном применении оно становится все более и более формализованным, вплоть до превращения в ритуал. Рассказчики также могут создавать свои собственные ритуалы, если это необходимо для игры. Здесь приводятся общие рекомендации, так что последнее слово всегда остается за Рассказчиком и необходимостью по ходу игры.

Как уже говорилось, проведение ритуала может позволить заклинанию иметь большую, чем обычно площадь, длительность или эффект, но за счет существенного увеличения времени его применения (ритуал длится не менее 10 минут, вплоть до нескольких часов или даже дней). Некоторые ритуалы могут дать чародею доступ к более мощным способностям, чем позволяет его значение Пути (обычно это эквивалентно дополнительной точке в значении Пути; таким образом, ритуал, к примеру, третьего уровня, может позволить чародею применить эффект четвертого уровня). В случае Путей с аспектами, ритуал может позволить чародею применить эффект с удвоенным количеством успехов по сравнению с нормальным количеством, или может дать доступ к способностям, которые хоть и относятся к Пути, но не являются его обычными эффектами.

Для создания ритуала необходимы познания в выбранном Пути минимум на одну точку выше, чем необходимо для изучения ритуала (особенно, если он позволит чародею превысить его обычные возможности). Также он должен провести несколько месяцев в разработках, овладевая им, оттачивая его и доводя до совершенства (в течение этого времени он будет использовать его много, очень много раз, и, скорее всего, этот ритуал успеет ему порядком надоесть еще до завершения работы). По завершении необходимо сделать бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 9). Вам необходимо набрать не менее 3-х успехов, чтобы созданный ритуал мог понять и применить кто-то другой; в противном случае, придется все переделывать. С одобрения Рассказчика, в случае, если все пройдет особенно удачно (6+ успехов), то создается особенный ритуал: он может быть более легким в освоении (требует меньшего уровня Пути), может иметь какие-то дополнительные полезные эффекты, или применение его может занимать меньше времени или усилий. Провал может означать, к примеру, что работа попросту напрасна – испытание неожиданно проваливается, и притом с серьезными последствиями (к примеру, ритуал

может причинить вред вашему здоровью), или созданный ритуал имеет какие-то неожиданные (и очень неприятные) побочные эффекты.

Пути и стили

Стиль чародея, хотя он и не относится непосредственно к игровой механике, является столь же важным аспектом применения Пути, как и все остальные. Каждый чародей изначально учился какому-то одному конкретному способу применения магии, и этот способ всегда будет влиять на его технику, даже если позже он изучит и другие. Многие члены Древнего Ордена Обрядов Эона, к примеру, используют в качестве основы своих практик пифагорейскую нумерологию и енохианские ритуалы; такого рода практики будут существенно отличаться как от снадобий деревенской травницы, так и от высокотехнологичных устройств экстраординарного ученого.

Основной момент – является ли ваш персонаж мифическим чародеем или экстраординарным ученым. Первый полагается на магические техники и строит Путь вокруг сверхъестественных соотношений, таблиц, обрядов, молитв, песнопений и других подобных методов. Второй использует чрезвычайно развитые научные теории, специальные инструменты, точные процедуры и специально подготовленные исследовательские комплексы. Для неискушенного наблюдателя продвинутая исследовательская лаборатория столь же таинственна, как и библиотека мага, и двенадцать кругов невероятно сложного ритуала вызова столь же запутанны, как и сложные тензорные вычисления, описывающие свойства пространства-времени. И тот, и тот используют магию, но один использует мистический подход, а другой - научный. Учитывая разногласия между Технократией и Традициями, они редко работают вместе (чисто технически, третьим стилем можно считать психиков, но их способности подчиняются особым правилам, подробнее описанным в главе 5, и имеют не очень много общего с обычными Путями чародейства).

Определившись с основой стиля, обратите внимание на его персональные особенности. Полагается ли мистик на руны, заклинания, особые слова силы или что-нибудь еще? Изучает ли ученый фармакологию, физику высоких энергий или бионику? Примеры стилей различных сообществ можно найти в Главе 2.

Варианты использования

Быстрое применение

В опасные моменты чародей может пожертвовать сложностью заклинания во имя скорости – срезая углы и ослабляя поводья, он может применить заклинание быстрее, хотя и удержать его под контролем будет значительно сложнее. За каждый раунд, на который уменьшится время применения эффекта, сложность его увеличивается на 1 (максимум 9; дальнейшее увеличение создаст порог, как в «Маг: Возвышение», стр.62). Такой способ применения заклинания всегда требует затраты дополнительного пункта Силы Воли, сверх обычной цены заклинания.

Подготовка заклинаний

Чародеи уже давно осознали, что их заклинания и ритуалы медлительны, хотя и способны на многое. Некоторые чародеи решают эту проблему изучением боевых искусств наравне с магическими. Другие пользуются услугами охраны или же стараются стать настолько незаменимыми для коллектива, что никто и не подумает применить к ним насилие. Некоторые же, вместо этого, изучают новые способы применения заклинаний и ритуалов, которые позволили бы им носить их почти завершенными, пока они не потребуются. Они обычно называют такие заклинания «подвешенными», или подготовленными.

Чтобы подготовить заклинание, чародей использует его обычным способом, но тратит дополнительный пункт Силы Воли, а сложность его возрастает на 1. Игрок отмечает название использованного заклинания и число набранных успехов. Чародей может

высвободить подготовленное заранее заклинание в любой момент (пока остается в сознании – в бессознательном состоянии это невозможно). Высвобождение «подвешенного» заклинания занимает один раунд, и требует обычных для этого заклинания затрат на применение. После чего игрок распределяет набранные успехи между его аспектами, если они есть.
«Подвешенное» заклинание постоянно отвлекает чародея; оно требует небольшого постоянного внимания даже во время сна, что плохо сказывается на его концентрации. Сложность ментальных и социальных действий возрастает на 1, плюс еще на 1 за каждые два таких заклинания сверх первого (+2 если у чародея одновременно «подвешены» три заклинания, +3 если их пять и т.д.).
Также необходимо отметить, что Пробужденные маги для тех же целей используют эффект Времени в сочетании с основным эффектом заклинания, и увеличение сложности касается лишь действий, связанных с магией и не более того. В зависимости от того, насколько гибкой вы решите сделать магию чародеев, вы можете позволить им штраф лишь на дополнительную магию, или же создать целый Путь, предназначенный для подготовки заклинаний (в этом случае, чародей должен иметь уровень этого Пути не ниже, чем уровень заклинания, которое он хочет «подвесить»).

Не силой, а умением
Опытный чародей может уменьшить высокие затраты Силы Воли, которых требуют многие Пути, или даже избавиться от них. Чародей, владеющий Путем на два или более уровня выше, чем уровень желаемого эффекта, может применить заклинание с повышенной сложностью, но затраты Силы Воли при этом уменьшаются на 1.
Пример: Даниэль, владеющая 4-м уровнем Пути Превращения, хочет стать рыжеволосой и создает заклинание, которое изменит цвет ее волос, а также слегка подкорректирует цвет кожи и глаз. Обычно, такой эффект требует затраты 1 пункта Силы Воли, требует •• Пути (чтобы произвести сразу множество мелких изменений) и имеет сложность 6. Он решает, что ее такая цена не устраивает, и использует заклинание со сложностью 8 – наивысшей возможной для нее, но без затрат Силы Воли.

Манипуляции переменными
Изначально чародейство – это таинственное искусство, требующее тщательности и времени для изучения, времени для применения, и, в свою очередь, дающее весьма неплохие результаты. Однако некоторым Рассказчикам может понадобиться более быстрая его система, более простая или более мощная. Некоторые Рассказчики могут сделать его более сложным особенно в условиях спешки, и значительно менее надежным. Здесь приводятся некоторые предположения насчет каждого из этих вариантов. Обычно для достижения необходимого эффекта хватит изменения и одного из параметров, тогда как изменение всех их может дать совершенно новую магическую систему.

Сложность
Уменьшение сложности броска до 3 + уровень эффекта поставит чародейство на равный уровень с кровавой магией вампиров, и сделает чародеев чуть более конкурентоспособными по сравнению с другими сверхъестественными существами. Увеличение сложности броска до 5 + уровень эффекта делает его значительно более сложным, особенно если речь идет о серьезных эффектах.

Время
Уменьшение времени, необходимого для применения заклинаний, до 1 раунда за 2 уровня эффекта делает небольшие эффекты очень легкими для применения даже в боевых условиях, и даже относительно масштабные эффекты еще возможно использовать таким образом. Удвоение же затрат времени сделает чародейство практически исключительно

небоевым (поскольку большинство битв проходят значительно быстрее). Если вы выберете этот вариант, то имеет смысл вообще убрать Быстрое Применение.

Сила Воли
Многие эффекты требуют затрат Силы Воли; уменьшив или вообще убрав их, вы дадите чародеям возможность действовать гораздо дольше (возможно слишком долго). Увеличение этих затрат сделает чародейство еще более необычным занятием, чем-то таким, что пойдет в ход лишь когда использованы все остальные возможности.

Ограничение знаний
Высокие уровни некоторых Путей могут привести к очень серьезным последствиям. Даже с учетом действий Рассказчика и необходимостью большую часть времени действовать скрытно, могут быть отдельные уровни Путей (или даже целые Рассказчик не хочет делать доступными для игрока. Это правильно; не каждый Путь вписывается в игру, и некоторые все равно используются чаще других. Рассказчик должен со спокойной совестью ограничивать, или даже просто не пропускать такие Пути, начиная от простых ограничений на уровень и заканчивая изменением стоимости в ОО (или прочих, более… темных аспектов цены).

Сила Воли и Квинтэссенция
Пункт Силы Воли, потраченный при применении магии, в дополнение к обычным затратам, дает один автоматический успех, в дополнение к тем, что выпадут при броске. Чистая Квинтэссенция обычно бесполезна для чародея; он в буквальном смысле слова не знает о ее существовании и не может взаимодействовать с ней каким-либо осмысленным образом. Особенно мощный Тасс может пригодиться опытному чародею, если он знает, как его использовать: съесть немного пищи фей, сжечь остатки посоха архимага в ритуальном огне и т.п. Обычно это уменьшает сложность задачи на 1 или 2. Способ взаимодействия большинства чародеев с Тассом или Квинтэссенцией определяется их версией магии – использующий энергию Ки сможет хранить и использовать только такую энергию и т.п. (см. также Дополнение Мана, стр. 48).

Совмещение Путей и заклинаний
Заклинания из различных Путей нельзя совместить для получения большего эффекта: каждое заклинание – это вещь в себе, и знания одного Пути не так уж легко совместить со знаниями другого. Последовательность заклинаний еще возможна (к примеру, использовать Призыв, чтобы призвать себе оружие и ритуал Адского Клинка, чтобы сразу же улучшить его огнем), но оба заклинания работают отдельно. Или же, как вариант, чародей может создать ритуал, опирающийся на принципы нескольких Путей, использовать подвешенное заклинание, воздействуя им на другое, но эти частности уже остаются на усмотрение Рассказчика. Большинство чародеев остаются ограниченными рамками самих Путей, ибо Пути по определению линейны, это не гибкая сродственная магия Сфер.

Совместные действия
Иногда добиться успеха можно, только действуя вместе с другими. Для того, чтобы два или более чародеев могли совместно использовать заклинание, они оба должны владеть данным Путем (мастер Призыва вряд ли сможет существенно помочь целителю излечить пациента от рака). Один чародей (обычно наиболее умелый) становится лидером, именно он делает основной бросок на заклинание и определяет его аспекты. Необходимо также учитывать, что действовать вместе могут лишь чародеи, чьи практики хотя бы приблизительно совместимы. Волшебник из Ордена Обрядов Эона, использующий

пифагорейскую нумерологию, вряд ли сможет объединить усилия с силой психика или причудливой *машинерией* техно-шамана.
Каждый помощник делает бросок магии, чтобы определить, удастся ли ему помочь лидеру. Два чародея могут действовать вместе практически без проблем (ну-у, если забыть про нестыковку личностей, стилей магии, фокусов, целей…); каждый дополнительный чародей добавляет дополнительный ход, к времени применения заклинания. Каждый успешный помощник уменьшает сложность броска на магию для лидера на 1, до минимума 3. Неудача может оказаться очень тяжелой. Если броски помощников завершатся неудачей, то проблем не будет. Но вот если кто-либо из них провалит бросок, то сложность броска для лидера возрастет на 2 (если она превысит 9, то это создаст порог, как обычно). Если же лидер провалит бросок, то последствия ударят не только по нему, но и по остальным. Особенно если это серьезный ритуал Вызова…

Контрмагия и Расплетение
Любой чародей, желающий хоть чего-то добиться в магии, обязательно изучает хоть какую-то контрмагию, хотя бы для того, чтобы исправлять свои ошибки при обучении. Форм контрмагии много – может быть, столько же, сколько и заклинаний; однако их можно разделить на две большие группы: Контрзаклинания и Расплетение. Контрзаклинания применяются против заклинаний и эффектов и предназначены для того, чтобы отклонить или рассеять эффект прежде, чем он сработает. Бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 8); каждый успех в броске отнимает один успех в броске противника. Если у него не хватит успехов, то его заклинание не сработает вообще (хотя затраты на его активацию не возвращаются – кровь, Квинтэссенция, Сила Воли или что-либо еще). Вы можете потратить пункт Силы Воли, чтобы улучшить свой бросок, но должны набрать хотя бы один успех, чтобы Контрзаклинание вообще сработало. Расплетение же представляет из себя умение «разобрать» эффект чужого заклинания. Чародей должен владеть Путем, использованным для исходного эффекта (если же эффект был создан не чародейством – к примеру, Тауматургией, магией Сфер или чем-нибудь подобным, используйте наиболее подходящий для этого Путь). Если у вашего персонажа есть хотя бы одна точка в необходимом Пути, необходим продолжительный бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Вы должны набрать как минимум столько же успехов, как и в самом эффекте, чтобы расплести его; иначе он хоть и ослабнет, но сохранится. Эффекты, вложенные в зачарованные предметы или основанные на Тауматургии или магии Сфер, могут потребовать значительно больших усилий для их расплетения. В случае очень древних или особенно могущественных эффектов может потребоваться 15 или даже 20 успехов (что наводит на мысль о совместных действиях). Заклинания чародеев, обладающих большими познаниями, чем расплетающий, расплести значительно сложнее. За каждые два уровня различия между уровнями Пути создавшего эффект и того, кто желает его расплести, необходим дополнительный успех. Таким образом, если у вас вообще нет познаний в Пути Адского Пламени, а у оппонента есть четыре точки этого Пути и 6 успехов в броске, вам потребуется 3 успеха, чтобы убрать первый успех в его броске и 8 успехов, чтобы полностью расплести его заклинание. Контрзаклинания и Расплетение работают против чародейства и магии Сфер (а если Рассказчик сочтет необходимым, то и против магии вампиров, гламура фей и т.п.) Есть также и специализированные версии Контрзаклинаний и Расплетения, предназначенные для противодействия духовным способностям (Чары духов, проявления призраков и им подобные потусторонние явления). Они берутся отдельно. Каждая группа контрмагии стоит 3 СО или ОО, так что полный ее набор обойдется в 12 СО или ОО. Для чародея, более заинтересованного в том, чтобы остаться в живых, чем в нанесении больших повреждений, это однозначно полезное вложение.

Прерогатива Рассказчика

Чародейство – это неточное и таинственное искусство, пытающееся везде, где это возможно, оставаться в тени. Силой своих знаний, воли и страсти, что направляет и ведет их, чародеи способны на серьезные свершения, но все же они не могут двигать горы, поднимать тех, кто давно уже мертв или мгновенно распылять древних вампиров. Если чародей пытается применить магию способом, очевидно искажающим реальность (к примеру, сжечь Адским Пламенем офицера посреди тюрьмы или заставить Статую Свободы шагать по Бродвею), не имея действительно серьезного объяснения своим действиям, Рассказчик может и должен просто сказать «Не получается», вне зависимости от того, сколько успехов чародей наберет в броске или сколько Силы Воли он затратит на это. Некоторые вещи для чародеев просто невозможны.
Там, где маги, прилюдно совершая невозможное, рискуют получить Парадокс, у чародея просто более вероятна неудача. Если чародей пытается прилюдно совершить нечто очевидно невозможное и выбрасывает неудачу, она считается провалом (исключение – если Рассказчик решит, что попытка неудачна сама по себе, еще до броска). Таким образом, хотя чародея и не унесет дух Парадокса, он точно так же может и будет расплачиваться за свою гордыню, и его магия точно так же обратит Вселенную против него. Последствия у чародеев не столь жестоки, как у магов, точно так же и их сила ограничена по сравнению с силой Пробужденных. Обычно у чародея не хватит сил, чтобы вот так вот разбрасываться магическими эффектами, как это делает маг, но, по крайней мере, у него меньше шансов взорваться при этом.
Рассказчику: не стоит воспринимать это как лужу, в которую нужно сажать игрока на каждом ходу – или просто потому, что их действия не впишутся в то, что вы планируете. То, о чем идет речь в этом разделе, лишь отражает ограничения, в рамках которых работают чародеи, а так же служит предостережением для тех, кто попытается злоупотребить системой.

Множество Путей

Алхимия

Алхимия – это наука, искусство и знание о превращении простого и несовершенного в чистое и святое. Ее сердцем являются практики Ордена Гермеса, святые слова Каббалы и Корана, мистические секреты Азии и Китая и изначальная возможность совершенствования всего, что есть в мире, – зачастую разбавленные немалой частью христианских верований и ересей. Хотя она и ассоциируется у большинства с западной магией и эпохой Возрождения, ее историю можно проследить на протяжении как минимум 2000 лет через Малую Азию и Европу, и даже Китай, где она была известна как Тан и тесно связана с Ву Кенг.
Алхимик верит, что все вещи по природе своей могут быть очищены, или преобразованы в нечто высшее. Наиболее обычной целью Алхимии был поиск Философского Камня (который, в зависимости от того, кто именно рассказал вам о нем, может выглядеть как жидкость – чаще всего красная, - прекрасный сияющий камень, порошок, растворитель или что-нибудь еще), способного превратить свинец в золото (простейший металл в совершенный), даровать бессмертие, воскрешать мертвых и имеет многие другие чудесные возможности (хотя какие именно – вопрос открытый).
Алхимик может потратить всю жизнь, отделяя правду от легенд, мифов и обычной лжи, что неизменно сопутствуют алхимическим знаниям, и притом практически нисколько не продвинуться вперед. Так что большинство алхимиков и не пытаются заниматься этим, вместо этого бесконечно экспериментируя и изучая то, что было достигнуто до них, до мельчайших подробностей анализируя результаты каждого эксперимента в поисках нового решения на пути к своему Философскому Камню, или проводят годы, учась у других, более знающих алхимиков, постигая ремесло таким путем. Немногие понимают глубинный смысл алхимии: процесс очищения ведет к очищению человечества, к духовному совершенству.

Алхимия, Гербализм или Продвинутая Химия?
Так все-таки, что же это? Ну, на самом деле, и то, и то, и то. В зависимости от того, во что чародей верит, он может изучать любую из этих областей знания или даже странную смесь всех трех! Алхимия как Путь просто отражает общий уровень искусства преобразования вещества, что находит свое отражение в зельях, мазях или эликсирах.

Гербализм и Зельеварение представляют собой искусство применения свойств различных натуральных компонентов, как животного, так и растительного происхождения (начиная от полыни и сушеных медвежьих яиц и заканчивая более экзотическими ингредиентами), для улучшения природных свойств и возможностей человеческого тела. Применив свое зелье, гербалист может вызвать эффект, который другие сочтут магическим, хотя для него это всего лишь демонстрация возможностей человеческого тела при правильной мотивации и усилении его силой природы.
Продвинутая Химия - это наука, и практикующие ее даже не думают о ней как о магии (хотя некоторые из ее достижений вполне могут показаться магическими, если не знать их научного обоснования). Продвинутая Химия похожа на ту, что изучают в высших учебных заведениях и практикуют в лабораториях по всему миру, но, благодаря более глубокому пониманию мира ее создателями, позволяет достичь гораздо более впечатляющих успехов. Некоторые из практикующих ее полагаются на химические формулы и процессы, пока еще не открытые обычными учеными, или на новые уникальные применения уже существующих знаний, тогда как другие используют нанотехнологии и манипуляции ДНК/РНК.

Система

Бросок:	Интеллект + Алхимия (для Алхимии)
	Интеллект + Гербализм (для Гербализма)
	Интеллект + Наука (для Продвинутой Химии)
Стоимость:	1 ПСВ за операцию.
Модификаторы:	-1 к сложности и времени изготовления, если ритуал известен
Время:	Изначально один день за уровень эффекта. За каждую точку знания, превышающую уровень эффекта, время изготовления уменьшается на один день (так что алхимик с четырьмя точками Алхимии может произвести операцию второго уровня буквально за несколько часов), но все же редко когда бывает менее часа.
Длительность:	Варьируется, но обычно эффект длится одну сцену.

Каждая точка Пути отражает общие познания выбранной области знаний (Продвинутая Химия, Алхимия и Гербализм); большее количество точек означает, что чародей может создавать более продвинутые или сложные составы с более существенными эффектами. Ритуалы представляют собой пример возможностей Алхимии и могут применяться кем угодно, владеющим нужными знаниями (большинство ритуалов имеют двойников в других областях знания; алхимической Пыли, Показывающей Невидимое, может соответствовать Радиоактивная Следящая Пыль техномага или Эфирный Газ Интерференционного Обнаружения).
Алхимик может потратить 1 ОО (или 1 СО при генерации персонажа) чтобы овладеть конкретным ритуалом. Это дает ему -1 к сложности броска этого ритуала и позволяет использовать его, как если бы его познания в Алхимии были на уровень больше при определении времени изготовления.

Эффекты

У Алхимии нет Аспектов как таковых. Чародей должен набрать один успех, чтобы вообще создать эликсир, как описано ниже. Однако если он не наберет трех или более успехов, он может утратить свою силу или работать с меньшим эффектом.
• Алхимик может создавать вещества и смеси, являющиеся более мощными и продвинутыми версиями обычных. Они вообще не выглядят магическими. Типичный пример - обезболивающие, снотворные средства, яды, клеящие вещества.
•• Более продвинутые версии того, что возможно при наличии одной точки. Некоторые из этих веществ при использовании могут увеличить физические возможности или открыть доступ к более мистическим чувствам, через сны или галлюцинации. Вы можете увеличить один Атрибут на одну точку (до максимума в пять точек) на одну сцену.
••• Вещества, увеличивающие возможности цели до сверхчеловеческого уровня, а также материалы, чьи возможности превышают возможности обычных (сверхъестественно прочные сплавы и т.п.) Некоторые из этих веществ могут временно дать применившему их низкоуровневую психическую способность (см. Главу 5) на ограниченное время (не более часа или около того).
•••• Вещества, при применении дающие увеличение Атрибутов на величину до двух точек (одна точка, если задействованы несколько Атрибутов) даже сверх обычного для человека максимума, или небольшие предметы с мощным эффектом.
••••• На этом уровне знаний возможно создание веществ, воспроизводящих эффект способностей сверхъестественных существ, включая Дары, Дисциплины и прочие способности до третьего уровня включительно. Также сюда входят их собственные свойства (хотя способности фей, призраков и охотников воспроизвести невозможно). Обычно для изготовления этих эликсиров необходим какой-то образец существа, чьи способности предполагается воспроизвести (кровь вампира, истолченный зуб дракона, мех вервольфа и т.п.) или более детальное изучение цели (этот вариант обычно подходит только для практикующих Продвинутую Химию и точно так же может потребовать образцов тканей). Подобные смеси обычно имеют и неприятные побочные эффекты (притом, чем более мощную способность они воспроизводят, тем более неприятные побочные эффекты ей сопутствуют).
••••• • Вершина алхимической традиции; трансмутация, эликсир бессмертия, Философский Камень. Теоретически, алхимик такого уровня может создать даже зелье, вызывающее Пробуждение, превращение в вампира, мумификацию или истинное бессмертие.

Примеры ритуалов Алхимии
• Порошок, который, будучи смешанным с алкоголем, почти мгновенно погружает в сон. Цель должна совершить бросок Выносливости (сложность 8) или потратить 1 ПСВ, чтобы остаться в сознании; он должен совершать эту проверку (каждый раз сложность уменьшается на 1) каждый раунд, пока не потеряет сознание или наркотик не перестанет действовать. Потеря сознания длится (10 - Выносливость) часов, в течение которых цель практически невозможно разбудить. Вампиры почти иммунны к этому наркотику (+2 к Выносливости, включая Стойкость, при броске, и эффект длится (10 - (Выносливость + Стойкость)) минут), но вервольфы в «обычной» форме (Хомид или Люпус) к нему восприимчивы (+2 к броску).
• Таблетка, убирающая все симптомы легкой простуды или гриппа на 24 часа, и уменьшающая время выздоровления на 50%.
•• Наркотик, разновидность супер-ЛСД, усиливающая пророческие способности. При использовании, дает возможность увидеть то, что прежде не было очевидным для применившего его, или дает возможность увидеть будущее. Эти видения будут полны загадок и символизма, но будут верными… насколько он сумеет их понять.
•• Зелье, удваивающее на одну сцену скорость бега того, кто выпьет его. После использования, необходимо сделать проверку Выносливости (сложность 6), и если она

неудачна, то в течение часа после использования у вас будет сильная дрожь и легкое удушье (-2 к броскам физических действий).
••• Металлический сплав, легче и прочнее титана (но вместе с тем, более легкий в обработке), держит лезвие почти вечно и может быть заточен острее даже самого лучшего стального клинка. Броня, изготовленная из этого сплава, дает дополнительный кубик на поглощение ударных и летальных повреждений, а сложность атаки оружием, изготовленным из него, уменьшается на 1 (благодаря небольшому весу и превосходному балансу).
••• Тончайшая металлическая пыль, проявляющая скрытых, отводящих глаза или невидимых существ и развеивающая иллюзии.
•••• Химическое соединение, увеличивающее Физические Атрибуты того, кто его использует, на (Выносливость + 3) часов. Побочным эффектом является то, что в течение этого времени он будет испытывать сильный голод из-за более интенсивного обмена веществ. Это соединение может поднимать Физические Атрибуты до значений 6 и выше.
•••• Комплекс препаратов, нечто среднее между наркотиком и эликсиром, продлевающий жизнь (хотя не до бесконечности). Когда он находится в организме, принимающий его стареет со скоростью один месяц в год. Но когда он заканчивается, то скорость старения ускоряется до одного месяца в день – если не принять новую дозу, то старение продолжается до смертельного исхода.
••••• Мазь, само существование которой вервольфы считают просто кощунством. Если нанести ее на кожу, то ни один вервольф (и вообще любой оборотень) не сможет подойти к применившему ее на расстояние удара; они могут бросать в него разные предметы, но по собственному желанию не будут подходить ближе, чем на 10 футов. Естественно, если даже вервольфы не могут выдержать такого зловония, то что уж говорить об обычных людях…
••••• Эликсир, который дает выпившему его силу, выносливость и быстроту вампира на одну сцену. Он получает одно дополнительное действие в ход, один автоматический успех на действия Силы и один дополнительный кубик поглощения против всех атак. Однако при этом стоит ожидать вспышек ярости и необычайно сильной жажды крови.

Цена неудачи
Обычно неудача означает мерзкую, вонючую и чрезвычайно стойкую к уборке разновидность бардака в лаборатории – и это помимо неизбежных неприятностей в виде безвозвратно утраченного стекла и ингредиентов. Провалы же могут быть куда более тяжелыми; полученная субстанция может выглядеть нормальной, но при этом иметь совсем не тот эффект (и простая отрава зачастую лучшее, на что вы можете рассчитывать). Она может загореться, взорваться, иметь какой-либо иной эффект, а может произойти и вообще что-то другое… но практически всегда это не то, что нужно в данной ситуации.

Призыв
Мастер Призыва может передвигать предметы (хотя и не самого себя) в пространстве; ученые называют это аппортацией, или телекинезом (в зависимости от того, проходит ли предмет расстояние между двумя точками или нет), тогда как применяющие магию Сфер утверждают, что это один из аспектов Сферы Корреспонденции.
Многие чародеи, практикующие Искусство открыто, изучают Призыв просто как способ зарабатывать себе на жизнь. Для него не составит труда изобразить любой трюк, которого можно добиться простой ловкостью рук – с той лишь разницей, что когда он утверждает, что в рукаве ничего нет, там действительно ничего нет!
Для наилучшего эффекта объект необходимо заранее подготовить, проведя ритуал, который свяжет его с чародеем, что существенно облегчит процесс дальнейшего манипулирования им. Вообще, это не означает, что чародей должен каждый раз так делать;

теоретически, он может контролировать любой предмет, который он видит, хотя на практике это очень и очень сложно.
Чем более опытен чародей, тем больший предмет он сможет передвинуть, на большее расстояние и с большей точностью; опытный Призывающий продеть нитку в иголку, вытащить кролика из шляпы, перенеся его туда за тысячу миль, или заставить слона летать под потолком. Он может манипулировать множеством объектов одновременно.
Призыв очень сложно использовать как оружие (даже если забыть про время, которое обычно требуется для того, чтобы эффект сработал). Если цель желает этого и надлежащим образом подготовлена (что обычно включает в себя как минимум простейший гипноз), то применить на ней Призыв возможно, но даже малейшее сопротивление делает это почти невозможным. При достаточной удаче (и Силе Воли) чародей может попробовать убрать оружие из рук противника, но подобные попытки чаще всего обречены на неудачу.

Система

Бросок:	Ловкость + Оккультизм
Стоимость:	1 ПСВ (только если объект не подготовлен).
Модификаторы:	+1 к сложности, если объект находится в руках сопротивляющейся цели -1 к сложности, если объект хорошо известен чародею (на усмотрение Рассказчика) +2 к сложности, если объект живой и сопротивляется.
Длительность:	Мгновенно. Для длительных эффектов (марионетки, танцующие без ниточек, танец дервиша с ножами и т.п.) цена составляет 1 ПСВ в раунд.

Аспекты
Вес:
• Меньше унции. Монета, визитка, ручка и т.п..
•• Несколько фунтов, книга в твердом переплете. На этом уровне возможно манипулирование мелкими или очень простыми живыми существами (насекомые, улитки и т.п.).
••• Уже не столь маленький объект (монитор от компьютера, телефон) весом до 100 фунтов. Возможно манипулировать живыми существами, но не людьми.
•••• Что-то размером со шкаф, весом до 1000 фунтов. Возможно манипулирование людьми, пока они желают этого, бессознательны или загипнотизированы.
••••• На этом уровне чародей может передвинуть машину или слона. Не желающий этого человек также может быть объектом воздействия, хотя это и очень сложно.
••••• • Вершина Пути Призыва позволяет вам передвигать предметы размером с автобус или грузовик. Однако такие деяния необходимо спланировать и подготовить заранее, и цена неудачи в этом случае особенно высока.
Расстояние:
• Пара футов, не более.
•• Можно передвинуть объект на 20 футов.
••• Чародей может призвать объект с расстояния 100 футов.
•••• Объект, которым манипулирует чародей, можно передвинуть на расстояние до полумили. Призвать объект можно с расстояния до пяти миль.
••••• Чародей может призвать предмет из любой точки города и даже более того; максимальная дальность 50 миль.
Точность:
• Почти никакой; объект всего лишь колеблется в нужном направлении.
•• Грубый контроль над движением, примерно как если бы вы водили локтем или кулаком. В целом предметы двигаются как надо, но точности по-прежнему маловато.

••• Более-менее точный контроль; примерно как в неумелых или медленных руках. На этом уровне точности возможны неуклюжие (+1 сложность) атаки.
•••• Отличный контроль, как если бы предмет был у вас в руках. Возможны тонкие действия, требузие точности движений (открытие замков, продевание нитки в иголку и т.п.).
••••• Превосходный контроль. Предмет (или предмет*ы*) сделает то, что вам нужно, быстро и эффективно.
••••• • Объекты делают даже то, что вы им не приказывали, но что было бы неплохо.
Количество:
• Один предмет
•• Два предмета
••• Три предмета
•••• Небольшая группа (до 10) почти одинаковых предметов или 3 практически разных предмета.
••••• 10-20 похожих предметов или меньшее количество разных.
••••• • До 100 одинаковых предметов или 25 разных.

Ритуалы
Призвание меча (•••)
Многие тамплиеры изучают этот ритуал, даже несмотря на то, что сейчас он гораздо чаще используется для того, чтобы доставать заряженные дробовики – с ним они почти никогда не оказываются безоружными. Его эффект почти всегда «подвешен» – перед тем, как ввязаться в какую-то ситуацию, тамплиер заранее ритуально подготавливает оружие и всегда помнит о нем. Когда ему нужно оружие, он завершает ритуал и достает его из какого-то укрытия – из кармана, из-за подкладки плаща и т.п. Сложность 7 (6 если оружие или предмет хорошо известны чародею), и сам предмет должен находиться в пределах мили и быть размером не более дробовика или длинного меча. Никаких автоматов и пулеметов! Если использовать его на виду у Спящих, то он практически всегда проваливается (сложность 9).

Буря в помойке (••••)
Этот ритуал позволяет чародею взять под контроль большое количество мелких предметов и закружить их вокруг себя смертоносным вихрем летящего мусора. Сложность ритуала 7 (8 если проводится в спешке или при наличии отвлекающих факторов). Каждый успех увеличивает число предметов в туче; изначально диаметр вихря составляет два ярда (сам чародей обычно находится в центре), и каждый дополнительный успех увеличивает его еще на один ярд. Каждый, кто окажется в зоне поражения, получает количество кубиков ударных повреждений, равное количеству успехов в броске; иногда повреждения могут быть летальными (если чародей находится в комнате, полной битого стекла, лезвий или других мелких острых предметов…)

Цена неудачи
Простая неудача может означать, что объект даже с места не сдвинулся, исчез и найти его потом не удастся, или падает на землю в самый неподходящий момент (как ключи от камеры прямо за спиной у охранника…). Провал может означать появление не того предмета (или человека…) не в том месте или уничтожение его особенно неприятным способом. Провалы в случае живой цели практически всегда более чем неприятны; известно немало историй о помощниках чародеев, которые исчезли и их больше не видели или потом нашли чудовищно искалеченными в заброшенной телефонной будке. И мало кто испытывает желание узнать, что происходит с чародеями, которым не повезет провалить могущественное действие Призыва и просто исчезнуть при этом…

Перемещение
Семимильные сапоги, ковер-самолет, метла ведьмы, демоническая колесница, запряженная парой огнедышащих костяных коней, магический портал; мифы и легенды полны историями о тех, кто мог обойти опасность или избежать долгого путешествия, покрывая огромные расстояния за минуты или даже секунды. И появление, как минимум, части этих историй обязано действиям чародеев, практикующих Путь Перемещения, избегающих тряски на дороге путем полета над ней, передвигающихся со скоростью, которую невозможно даже достичь обычными способами, или же вообще мгновенно перемещающихся из одного места в другое.
Для «Конвенционного» Перемещения необходимо какое-нибудь транспортное средство; это может быть метла, кровать, велосипед, гигантский котел или карета, запряженная четверкой. Чародеи, ориентированные на технологию, используют ракетные двигатели или невероятно быстрые Ламборджини и Праулеры (в Deluxe-варианте есть системы маскировки от полицейских радаров, но это, по большому счету, перестраховка; немногие патрульные поверят, что действительно видели Феррари, несущуюся на 500 миль/ч по забитой автостраде… особенно если это выглядит так, что машина практически не касается земли).
При достаточном понимании этого Пути, чародею вообще не нужно транспортное средство, ему достаточно просто усилием воли переместиться туда, куда он хочет попасть, даже не пересекая разделяющее эти места расстояние. Техномаг мог бы назвать это телепортацией, хотя более классический чародей призвал бы себе на помощь дружественного духа.
Перемещение может быть использовано на другом человеке, хотя как оружие можно использовать только эффекты телепортации и то с большой сложностью.

Система

Бросок:	Выносливость + Оккультизм
Стоимость:	1 ПСВ
Модификаторы:	+2 к сложности, если цель живая и сопротивляется. -1 к сложности, если место назначения хорошо известно чародею (на усмотрение Рассказчика). +1-2 к сложности, если есть свидетели-Спящие.
Длительность:	Промежуток времени, за который чародей перемещается из пункта А в пункт Б

Аспекты
Путешествие туда, где вы еще не были, увеличивает число необходимых успехов на 1. Телепортация увеличивает число необходимых успехов на 2 (она не обязательно мгновенна; вы по-прежнему должны определить рейтинг Скорости). Пересечение барьеров на вашем пути также требует дополнительных успехов, 1 успех за барьер (и притом должна существовать возможность его обойти; герметично запечатанная камера вам не под силу).
Расстояние:
• 10 футов или меньше (в пределах комнаты)
••100 футов (в пределах склада)
••• около 1 мили
•••• до 5 миль
••••• примерно 10 миль (в пределах города)
••••• • до 100 миль
Приведенные здесь дистанции дают общее представление и подразумевают достаточно населенную местность; перемещение, к примеру, через пустынную степь или арктические пустоши само по себе гораздо легче, и расстояния в подобных местах могут увеличиваться в два, а то и в три раза.

Скорость:
• Примерно в три раза быстрее, чем если бы вы шли пешком
•• Как если бы вы ехали туда на машине, с учетом остановок на красный свет и т.п.
••• Точно так же, но без учета ограничений скорости, светофоров и движения на трассе; примерно 45 секунд на милю расстояния.
•••• Вы можете преодолевать мили за считанные секунды.
••••• Мгновенно
••••• • Вы можете, по крайней мере, когда это очень нужно, оказаться там раньше, чем вы уйдете отсюда… ну или по крайней мере, так это выглядит со стороны.
Количество:
• Вы сами, и хорошо если ваша одежда переместится вместе с вами…
•• Вы сами, одежда и примерно 20 фунтов веса
••• Вы сами и еще один человек или примерно 100 фунтов веса
•••• Два пассажира
••••• Три пассажира
••••• • До пяти человек могут отправиться с вами

Ритуалы
Защита от телепортации (••)
Даже тот, кто совсем недавно начал изучение Пути Перемещения, способен защититься от нежелательного вторжения других адептов этого Пути. Чтобы защитить комнату или здание от незваных гостей, использующих телепортацию, чародей должен сперва определить границы защищенной области (техно-чародеи, скорее всего, установят электромагнитные интерференционные волноводы, подпространственные осциляторы и прочее оборудование, тогда как чародей, изучающий Герметическое Искусство, нанесет знаки и печати защиты на двери, окна, стены, пол и потолок помещения). Когда это сделано, чародей делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7). Каждый успех в броске добавляет дополнительный необходимый успех в броске телепортации в защищенную область, если тот, кто желает туда попасть не знает способа преодолеть защиту. Поставленная защита угасает со скоростью один успех в месяц; однако, ее можно поддержать, затратив 1 ПСВ и набрав хотя бы один успех в броске Выносливость + Оккультизм (сложность 6).

Вытащи меня отсюда! (•••)
Этот ритуал, часто используемый теми, кто предпочитает избегать нежелательных встреч, мгновенно переносит чародея обратно домой (это не обязательно его дом – просто место в пределах 50 миль отсюда, которое он хорошо знает и заранее подготовил для этого ритуала). Ритуал стоит 1 ПСВ, и чародей должен набрать не менее 4-х успехов в броске Выносливость + Оккультизм (сложность 8); дополнительные успехи могут увеличить дальность действия (20 миль за каждый дополнительный успех). Если место, куда чародей должен переместиться, вне пределов досягаемости, то бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 6) позволит чародею перенацелить эффект ритуала на другое, более близкое место,

Портал (•••••)
Мастера-чародеи могут создавать постоянные переходы между разными местами. Эти врата в пространстве позволяют любому, кто знает открывающую их фразу или команду, быстро перемещаться с их помощью. Этот ритуал требует несколько дней на подготовку, притом некоторые элементы подготовки должны проводиться в обоих местах (что делает его малоприменимым для скрытного проникновения… в большинстве случаев). Когда приготовления завершены, чародей делает продолжительный бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 8); каждый успех добавляет или 10 миль к расстоянию (до

завершения ритуала необходимо набрать расстояние полностью), или дополнительные пять использований или какое-либо ограничение на использование (оно может относиться как к одному из выходов, так и к обоим; к примеру, портал может быть односторонним, только для женщин, только для создателя или тех, у кого есть специальный амулет или знающих кодовую фразу). Помощники могут (и должны) быть использованы для этого ритуала. Создание портала стоит 1 пункт постоянной Силы Воли.

Цена неудачи
Путь Перемещения очень сложен в плане риска. Помимо риска быть замеченным и проблем, связанных с конкретным способом перемещения (лететь на метле неудобно, особенно на большой скорости, ковер-самолет имеет дурную привычку рваться, мази для полета не очень приятно наносить на кожу да и запах у них… а из портала можно выйти с насморком или тошнотой), те, кто перемешаются таким способом, могут привлечь внимание… существ, обитающих в тех мирах, через которые они путешествуют. Любое путешествие более чем на милю несет в себе риск сбиться с курса или попасть в переделку. Рассказчику имеет смысл сделать в пути бросок, чтобы определить, пройдет ли путешествие гладко (обычно хватает и одного успеха, чтобы избежать неприятностей). Обычные неудачи означают, что заклинание не сработало, и просто-напросто ничего не произошло; но вот последствия провала могут быть как просто неприятными, так и катастрофическими, в зависимости от способа перемещения и расстояния – метла может просто упасть посреди полета, тогда как провал телепортации дает Рассказчику превосходную возможность воссоздать ошибку транспортера из «Стар Трека» или некоторые сцены из «Мухи». Практически лучшее, на что чародей может рассчитывать, это оказаться в пустоте без малейшей идеи о том, что же произошло.

Прорицание
(ритуалов нет)
Счастливые числа лотереи, будет ли брак счастливым, исход стратегически важной битвы – люди хотят знать, что произойдет завтра практически с тех самых пор, когда появилось само понятие «завтра». Правители, торговцы, генералы и чародеи – все они желают знать свою судьбу, хотя принимают ее столь же часто, как и пытаются изменить ее; судьба Кассандры является примером тому, что не так уж просто забыть слова того, кто достоин называться провидцем. Но несмотря на все свои опасности, этот Путь очень распространен.

Орудия труда
Разные чародеи приходят к знанию по-разному, и в будущее заглядывают тоже по-разному. Большинство используют один набор инструментов, который подходит им больше всего, хотя есть и те, кто подбирают инструменты, исходя из ситуации или клиента. И совсем уж немногие используют больше чем две-три техники.
В терминах игры, инструменты чародея значения не имеют. Но для истории они жизненно важны; вряд ли вы найдете техномага, использующего козлиные потроха для предсказания будущего или неоязычника, использующего мощные программы вероятностного анализа. Инструменты, которые вы используете, могут стать отправной точкой истории; даже сам факт владения мощным компьютером для статистического анализа может навлечь на вас проблемы в некоторых частях света, как и копание во внутренностях свежеубитого козла является превосходным способом угодить за решетку в дюжине штатов (а в некоторых странах это может стоить вам жизни).
Астрология: Предсказание будущего по положению на небе и взаимодействиям звезд и планет.
Авгурия: Предсказание по полету и поведению птиц.
Библиомантия: Поиск информации о будущем на случайно выбранных страницах книг
Гадание: Использование колоды карт для предсказания будущего (к примеру, карты таро)

Расклад: Изучение рисунков, образованных упавшими камнями или палочками (руны, палочки йосс)
Лозоходство: Поиск воды, минералов и т.п. с помощью разветвленной палочки или лозы.
Гаруспикация: Чтение будущего в потрохах жертвенного животного
Онейромантия: Интерпретация символики снов
Хиромантия: Чтение будущего в линиях и строении ладони другого человека.
Вероятностный анализ: Использование теории хаоса, статистического анализа и теории вероятностей для того, чтобы определить, что произойдет в будущем.
Ясновидение: Видение будущего в воде, хрустальном шаре и т.п.
Другие техники включают в себя гадание на чайных листьях, нумерологию, изучение лопатки жертвенного животного (скапулимантию) и множество других – кто-то сказал, что способов предсказания столько же, сколько самих предсказателей, хотя это и может показаться преувеличением.

Система

Бросок:	Восприятие + Предсказание
Стоимость:	Нет
Модификаторы:	+1 к броску, если использовать стиль, основанный на науке (пусть он и необычен на первый взгляд, но полученные ответы будут более точными)
Длительность:	Варьируется

Примечание: Все броски Предсказания делает Рассказчик. Чародей редко знает, насколько точны его прогнозы.

Аспекты
Период:
• Одна неделя
•• Один месяц
••• Один год
•••• 10 лет
••••• 20 лет вперед, до 100 лет назад
••••• • Почти неограниченно как вперед, так и назад
Точность:
• В лучшем случае расплывчато
•• В целом точно, но скрыто в символизме
••• Точно, но не всегда подробно
•••• По-прежнему скрытая в символизме, истина все-таки здесь есть, и ее не так уж сложно выделить
••••• Ваши пророчества почти всегда точны, и обычно их достаточно легко понять
••••• • Вы знаете, что, когда и с кем произойдет… само собой, если вы не ошиблись.
Вопрос:
• Очень простой вопрос (в пределах «Да» или «Нет»... но не стоит считать это полным ответом!).
•• Конкретный вопрос, на который можно быстро дать исчерпывающий ответ: «Этот мост безопасен?» подходит, «Как эти уроды на нас нападут?» - нет.
••• Вопрос уже может содержать некоторую детальность, но должен быть таким, что ответ на него при желании можно получить и обычными средствами, имея запас времени и зная, где и как искать его.

•••• Детальный вопрос, затрагивающий детали или подробности, которые скрыты временем, расстоянием или тщательной маскировкой, но по-прежнему могут быть выяснены обычным путем (хотя и сбольшими усилиями).
••••• Очень детальный вопрос или вопрос, связанный с информацией, утерянной со временем, о чем-нибудь очень удаленном или активно охраняемом и тщательно скрытом. Нет ни пределов сложности вопроса, ни скрытности информации.

На заметку Рассказчику: Об управлении Прорицанием
Из всех путей, представленных в этой книге, Прорицание может оказаться наиболее сложным в плане отслеживания и возни, ибо ни один другой Путь не способен столь сильно зафиксировать то, что вы запланировали или к чему все клонится. Также он поднимает неизбежный вопрос о предопределенности и возможности обмануть судьбу. Один способ – просто запретить этот Путь персонажам игроков. Это превосходно укладывается в ваши права как Рассказчика (см. Манипуляция Переменными). Это позволит вам держать под контролем все предсказания в игре, выдавая их по мере необходимости - а не тогда, когда игрок захочет узнать, на какой автобус лучше садиться, и для этого раскидывает палочки йосс!
Если вы разрешите игрокам брать этот Путь, то имейте в виду, что Прорицание работает через символы и знаки, а не прямые ответы (даже экстраординарный ученый получит только смутные предсказания и вероятности вместо четкой картины будущего - и на их предсказаниях небольшие погрешности и модификации программ и методов сказываются сильнее, чем в случае обычных чародеев). Это значит, что, несмотря на любой сколь угодно успешный бросок, вы можете и должны быть как можно более туманны в своих ответах. «Ты умрешь от руки слепого» гораздо легче реализовать (а игрокам, соответственно, гораздо сложнее уклониться от этого), чем «Тебя переедет автобус, полуслепой водитель которого потерял контактную линзу 8 8:30 вечера во вторник» .
Еще один момент, который нужно иметь в виду, работая с Прорицанием, - это не забывать, «что произойдет, если он применит Прорицание о <X>?» Даже если вы не записываете все, то сама постановка этого вопроса может навести вас на возможный ответ. Знание этого также позволит вам лучше работать с Прорицанием в вашей хронике.
Как только вы уладите вопросы с предсказаниями, то вам останется только решить, абсолютны ли они или же игроки смогут каким-либо способом избежать судьбы или изменить ее. В общем, вы можете позволить им ускользнуть от судьбы в последний момент; предопределение помогает сделать великолепные истории, но может быть очень тяжелым и для игроков, и для их персонажей. Если вы решите, что судьба абсолютна, то предопределение должно сбыться… каким-то образом. То, что игроки думают, что их персонажи стоят в центре предопределенной судьбы, еще не значит, что это так и есть; к примеру, предсказанная смерть не обязательно значит, что один из персонажей игроков должен умереть. Если же судьба не абсолютна, то персонажи могут как-то обмануть ее… если они своевременно узнают о предсказании и как избежать уготованной им судьбы.

Цена неудачи
Пророчества полны несбывшегося. Неудача может означать как что-то простое, вроде «Будущее туманно, попробуйте снова» или ошибку в интерпретации. Но провал может означать знамение, само по себе искаженное или неточное. К примеру, кто-то узнает, что охранники неосторожны и рассеянны, а на самом деле это элитные бойцы или профессионалы высокого класса.

Зачарование
(только ритуалы)
Зачарование – это искусство создания магических Талисманов. Чародей вкладывает часть своей сущности в каждое из своих творений, и проводит большую часть времени в

мастерской, создавая новую вещь, отслеживая эзотерические и обычные ингредиенты, поддерживая огонь, разрабатывая новые процедуры и выясняя, почему же немного меди в составе сплава не сделают стальной клинок лучше… Однако терпеливым и методичным Зачарование дает возможность создавать полезные магические инструменты – особенно устройства, хранящие магическую энергию для дальнейшего использования или просто заряженные, так что ими сможет воспользоваться кто угодно.

Во-первых, создание Талисмана требует таланта; чародей обычно должен сам изготовить предмет, который будет зачарован, будь это клинок, кольцо или пара туфель, или книга (хотя это необходимо далеко не всегда, особенно в случае дорогого и хорошо знакомого чародею предмета). Многие чародеи выбирают какую-либо одну область и специализируются в ней, создавая произведения искусства на продажу и не создавая своими руками предметы, которые будут зачарованы (в конце концов, нужно же ему на что-то жить). Остальные развивают свои навыки до такой степени, что могут создавать предметы, которые можно зачаровать дюжиной различных способов, для того, чтобы дополнить свои собственные способности – особенно чтобы компенсировать свои магические недостатки. Однако каждый ритуал начинается с броска Ремесла, определяющего качество создаваемого предмета; превосходный результат этого броска делает сам процесс Зачарования проще. В зависимости от того, что за предмет создается, процесс может занять от нескольких дней до нескольких месяцев тщательной и кропотливой работы.

Дальше идет сам процесс Зачарования. Он занимает обычно от одного до трех дней на уровень предмета, в зависимости от Традиции и особенностей зачаровываемого предмета (чем более комплексные чары накладываются на него – т.е. кто сможет его использовать, сколько раз и при каких условиях, – тем дольше длится сам процесс). В конце этого периода делается бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 4 + уровень предмета), тратится 1 ПСВ и процесс завершен.

Зачарование никогда не удастся зажать в рамки цифр и системы создания; они должны быть связаны с историей и отыгрышем, а не бросками кубиков. Здесь приводятся некоторые примеры, но опытный чародей может гораздо больше.

Техномаги и Зачарование

Зачарование является основной сильной стороной техномагов (называющих ее целой кучей разных терминов: физика твердого тела, баллистика, физика высоких энергий и т.п.), исключение составляет, пожалуй, только Продвинутая Химия. Учитывая, как техномаги работают с физическими эффектами и предметами, можно предполагать, что практически каждый из них знает хотя бы основы Пути Зачарования. Технологически зачарованные предметы ведут себя несколько по-другому по сравнению с предметами, зачарованными обычными чародеями; большую часть относительно простых зачарованных предметов может использовать любой, кто знает как обращаться с таким же, но обычным предметом (неестественно точному оружию, в общем-то, все равно, кто стреляет из него). При наличии времени, почти кто угодно может быть натренирован в использовании даже самой продвинутого технологического Талисмана (такой Талисман называется Устройство). Могущественные Устройства скорее всего точно так же не сработают при большом скоплении гарода, как и Талисманы, основанные на мистических принципах, хотя причины этого до сих пор неизвестны. Техномагией, как и магией обычной, лучше заниматься тайно.

Система

Бросок:	Интеллект + Оккультизм (Интеллект + Наука для техномагов)
Стоимость:	1 ПСВ
Модификаторы:	- 1 к сложности для Зачарований, которые вы освоили.
Время:	1 – 3 дня за уровень предмета, а также время на создание самого

	предмета
Длительность:	См. ниже

• Незначительные предметы очень ограниченной полезности и с очень ограниченным эффектом, которые никогда не будут даже выглядеть магическими, если не знать, *как* смотреть. Они могут добавлять одну точку (или, что гораздо реже встречается, две) к Атрибуту или Способности, давать бонус к атаке или к какому-то конкретному действию (но не более +1), или какое-то другое незначительное преимущество.
– Армейский маскировочный костюм, добавляющий 2 точки Тайны, когда носящий его находится в толпе.
– Самодельное оружие, у которого сложность прицельных выстрелов (или наоборот, сложность стрельбы «от живота веером») уменьшается на 1.
– Небольшая мягкая игрушка, позволяющая выспаться и отдохнуть, вне зависимости от состояния сознания или интоксикации; любой, кто спит на одной кровати с этой игрушкой, будет спать как младенец.
– Небольшой медальон на тонкой серебряной цепочке с хризопразом, вырезанным в форме глаза ястреба. Раз в день, если его потереть, он даст носящему его зрение ястреба на одну сцену (+2 точки Восприятия для действий, связанных со зрением на дальних дистанциях или способностью замечать движение).
•• Более мощная версия Талисмана вроде того, что возможен на предыдущем уровне (добавляющая +2 к Атрибуту или Способности или +2 к какой-то задаче), или Талисман, способный изменять реальность, тонко, но уже более заметно.
– Фляжка для ликера, которая, если ее носить в нагрудном кармане, всегда поймает первую пулю, которую должен получить ее владелец. Это дает три кубика поглощения против летальных повреждений. Но после этого, фляжка непригодна (такие вещи были очень популярны среди чародеев Союзников во время Второй Мировой войны).
– Несколько патронов (1 за каждый успех в броске Зачарования), наносящих при попадании 2 дополнительных кубика повреждений.
– Серебряный браслет, предназначенный для ношения на ноге, со множеством бубенчиков, при ношении дающий два дополнительных уровня Танца, если четко виден.
••• Возможности этих вещей выглядят очевидно магическими для того, кто знает, чего искать и на что обратить внимание, и просто сумасшедшими для тех кто не знает.
– Пара кроссовок, удваивающих скорость бега владельца. Эта способность работает только тогда, когда он пытается оторваться от преследователей.
– Амулет на кожаном ремне, покрытый тайными символами. Когда владелец хватается за него, то амулет даст ему защиту от чародейства, до трех раз в день (число кубиков, на которое уменьшается бросок, равно числу успехов в броске Зачарования). Когда амулет не надет, его необходимо держать в шкатулке, вырезанной из цельного кристалла, иначе его магия станет угасать (один успех за ночь), пока он не станет обычным ювелирным украшением.
– Меч с жидкой ртутью внутри клинка, наносящий непоглощаемые повреждения Восставшим и летальные повреждения призракам (если владелец их увидит; сам по себе меч не дает возможности видеть их). Жрец должен благословлять его каждые две недели, иначе магия пропадет.
•••• Талисманы такой силы могут игнорировать реальность уже в большей степени, пока работают в рамках определенных ограничений. Они могут увеличивать Атрибуты и Способности сверх обычных пределов , воспроизводить эффект сверхъестественных способностей (не более второй точки Дисциплин, Даров и т.п.) и творить мелкие чудеса.
– Ищущий Сердце – стилет, неизбежно попадающий в сердце противника, если использовать его в ярости. Он наносит Сила + 5 кубиков летальных повреждений, и его можно метнуть. После каждой битвы его нужно омыть в крови врага, иначе он утратит свою силу.

– Массивное серебряное кольцо, которое, когда надето, делает носящего его нечеловечески сильным. Сила владельца возрастает до 5, когда оно надето. Кроме того, за каждый успех в броске Зачарования владелец может раз в день увеличить свою силу сверх нормы – при этом он получает 3 автоматических успеха на броски любых действий Силы (они добавляются непосредственно к наносимому урону и т.п.) Кольцо, когда оно не надето, необходимо держать на свету луны.
– Череп давно умершего чародея, который можно использовать, чтобы обратиться к нему за помощью. При использовании этого Талимана чародей должен затратить пинту своей крови, и может задать мертвому чародею столько вопросов, сколько успехов было выкинуто в броске Зачарования. Эти вопросы не обязательно должны быть вопросами типа «да-нет», и последовательные вопросы на одну и ту же тему могут считаться одним (хотя последнее слово остается за Рассказчиком). Талисман может быть использован только в новолуние и чародей должен сделать бросок Силы Воли (сложность равна количеству использований Талисмана + 4), или череп рассыплется в пыль, когда ответит на последний вопрос.
– Посеребренная кольчуга, переводящая до 4 кубиков повреждений в ход из летальных в ударные. Каждый раз при этом от нее отпадают несколько звеньев, пока, в конечном итоге, от нее ничего не останется. Кольчугу нельзя ни чистить, ни чинить, иначе магия пропадет.
•••• Предметы такого уровня почти что легендарны; их способности могут действовать тонко, или даже открыто, а могут и быть вообще непредсказуемыми. Эффект такого предмета можно назвать бытовым чудом.
– Кошелек, в котором всегда есть пять баксов (или шесть белорусских зайчиков, или десять монгольских тугриков – всегда хоть и немного, но лучше, чем ничего). Доставать из него деньги таким образом можно четыре раза в день, иначе магия исчезнет.
– Амулет, который при ношении может сделать владельца почти неуязвимым для физических повреждений (он дает пять кубиков поглощения летального урона, которые могут быть использованы и для поглощения непоглощаемых повреждений). Каждый раз, когда используется эта способность, она отнимает у того, кто использует ее, пять лет жизни. Внешне на нем это не отражается, но когда его срок подойдет, он будет выглядеть почти как старик.
– Амулет, защищающий владельца от магического обнаружения. Амулет добавляет 4 успеха к необходимому результату броска любой способности, с помощью которой пытаются обнаружить его владельца (Прорицание, Предсказание, магия Сфер и т.п.) При использовании амулета, чародей получает загадку, головоломку или что-то в этом роде, которую он должен разгадать для активации этой способности. Время действия способности – 1 неделя за каждый успех в броске Зачарования.
– Оживленный слуга. Это может быть как классический голем из еврейской мифологии, так и гомункулус или какой-нибудь робот. Слуга создается как персонаж, но имеет всего 10 пунктов на Атрибуты и 7 на Способности. У него есть органы чувств и количество уровней Здоровья как у человека (но без штрафов на действия из-за ран) и ему не нужно есть или спать, хотя технологическим слугам обычно необходима подзарядка.
••••• • Существование Талисманов такой силы являются больше слухом, чем доказанным фактом. Если они существуют или кто-то еще способен создать нечто такого уровня, то эффект такого предмета способен впечатлить даже могущественного чародея.

Алхимия против Зачарования
На первый взгляд, Алхимия и Зачарование являются почти одним и тем же Искусством, и, обычно, тот, кто изучает одно, владеет какими-то познаниями и в другом. Но в основе своей они глубоко различны.
Алхимические эликсиры могут быть использованы кем угодно, но имеют ограниченный срок годности; обычно он измеряется месяцами, иногда годами, но так или иначе, большинство алхимических эликсиров (кроме магических сплавов или некоторых

материалов, получаемых с помощью Алхимии) за это время приходит в негодность. Талисманы, создаваемые с помощью Пути Зачарования, сохраняют свою силу в течение десятков или даже сотен лет, и даже когда магическая сила оставила их, по-прежнему сохраняют некое ощущение тайны, которое сможет обнаружить любой, сведущий в тайных Искусствах. Приложив некоторые усилия, можно найти информацию о создателе почти любого Талисмана - давно умерший алхимик будет известен лишь по объему своих исследовательских работ (если таковые имеются), тогда как наследием мастера Зачарования станет каждое, даже самое незначительное, его творения.

Ритуалы
Хотя весь этот Путь состоит из ритуалов, некоторые из них со временем стали практически стандартными. Это:

Магическая метка (•)
Чародей оставляет свою метку или подпись на предмете или на лбу у другого человека. Эта метка потом постепенно становится невидимой для обычного взгляда, но любой адепт мистических Искусств сможет увидеть ее и узнает имя того, кто ее поставил. Ритуал занимает пять минут, и не требует затрат Силы Воли.

Превосходное творение (••)
Чародей использует свою силу для того, чтобы улучшить качество предмета над которым он работает (предмет, улучшенный таким образом, в дальнейшем не может быть зачарован). Так можно, к примеру, выковать клинок, который никогда не сломается, связать свитер, который не порвется, или изготовить зеркало, которое не потускнеет и не разобьется.
Предмет, улучшенный таким образом, не является магическим, но алхимик или другой чародей, владеющий Путем Зачарования, может определить метод, которым он был улучшен, бросив Восприятие + Оккультизм (сложность 9). Ритуал занимает столько времени, сколько необходимо для создания самого предмета (15-20 минут для чего-нибудь, что потом будет израсходовано) и не требует затрат Силы Воли.

Талисман против Талисмана
Разница между Талисманами, созданными с помощью Пути Зачарования и магии Сфер, не всегда столь очевидна, как это может показаться. И тот, и тот Талисманы будут определяться как магический предмет теми, кто способен это ощутить, и эффекты их могут быть похожими. Для простого человека разницы между ними нет; даже некоторые маги и опытные чародеи не смогли бы уверенно сказать, в чем она заключается.
Вместе с тем, несколько различий есть. Талисманы, основанные на чародействе, практически всегда имеют только один эффект; они делают что-то одно и только это. Чудесные предметы, основанные на магии Сфер, могут быть более многоцелевыми.

Цена неудачи
Лучшее, что может ожидать чародея в случае неудачи, это напрасно потраченные время и усилия. Хотя, с другой стороны, более вероятен вариант, что полученный предмет будет проклятым, или будет иметь нежелательный эффект… также возможен вариант со взрывом, когда всю лабораторию разнесет вдребезги, или даже хуже. Провал ничего хорошего не принесет: известны случаи, когда чародеи просто пропадали в вихрях магической энергии или исчезали вместе со своими мастерскими.

Очарование
Можно назвать его очарованием или подчинением воли, можно назвать его гламуром или магией чувственности, можно назвать его присутствием или трепетом. В конце концов,

смысл этого сводится к одному – это умение чародея привлекать к себе внимание – заставить собеседника прислушаться к своим словам, вызвать интерес к своей персоне там, где обычно его и быть не может. Мастер этого Пути может вызвать в тех, с кем он контактирует, лояльность, желание, признание, веру, любовь – хотя, в некоторых случаях, побочным эффектом этого становятся поклонники настолько фанатичные, что они не дают ему покоя и даже готовы пойти на убийство ради того, чтобы привлечь его внимание. Иногда Очарование не дает всего, что нужно чародею, – так появляются истории о чародее и его жертве, пойманных в сети конфликта между верностью и убеждениями, с неизбежным трагическим финалом. И наихудшим вариантом такой ситуации является тот, когда в деле замешана третья сторона; некоторые ищут чародеев-мастеров этого Пути в надежде, что те помогут им добиться благосклонности объекта их мечтаний.

Но не все истории, связанные с этим Путем, заканчиваются трагически. Многие чародеи, достаточно осторожные для того, чтобы использовать ровно столько силы, которую дает им этот Путь, сколько нужно для достижения своих целей и не более того, обычно оставляют заметный след в общественной жизни – артисты, работники торговой сферы, – а, кроме того, почти в любой сфере деятельности, где основную роль играет работа с людьми.

Очарование превосходно взаимодействует с Социальными Атрибутами; какой именно из них будет усилен, зависит от ситуации. Обычно усиливается наиболее ярко выраженный Атрибут; красивая женщина будет выглядеть просто ослепительно (Внешность), незаметные манипуляции окружающих будут выглядеть абсолютно естественными (Манипулирование), а человек с сильной личностью будет просто притягивать к себе окружающих (Харизма). Однако чародей может выбрать, какой из Социальных Атрибутов усилить; и без того харизматичный чародей может использовать Очарование для того, чтобы усилить свою Внешность.

С помощью этого Пути чародей может существенно больше, чем просто вызвать интерес или привлечь внимание; он может вызвать лояльность, доверие, дружбу, веру, искренность или какую-либо еще эмоцию или эмоциональную связь (обычно позитивную).

У цели обычно нет возможности сопротивляться этому Пути, хотя цель с высокой Силой Воли имеет более высокие шансы. Некоторые люди вообще невосприимчивы к эффектам Очарования; любой, у кого есть Железная Воля или какое-либо преимущество такого же типа, может игнорировать эффекты этого Пути (за исключением случая, когда действует мастер Пути – хотя это остается на усмотрение Рассказчика).

Любая попытка приказать цели сделать что-либо, что при обычных обстоятельствах цель не сделала бы (убить вон того человека, прыгнуть с моста), дает ему шанс в виде проверки Силы Воли (сложность 4 + уровень Пути). Каждый его успех уменьшает степень воздействия на него на один уровень. Насколько часто происходят эти проверки, зависит от личности цели; человек с сильной волей и самоконтролем, периодически будет пытаться вырваться из-под контроля, тогда как слабовольный человек с низкой самооценкой вряд ли предпримет вторую попытку после неудачной первой. Когда действие Очарования заканчивается, эффект может пропасть как постепенно (когда эмоции полностью придут в норму через некоторое время), так и мгновенно (что вызовет у цели некоторое замешательство).

Те, кто владеет схожими силами, влияющими на разум (Доминирование и Присутствие вампиров, психические способности, Сфера Разума и т.п.), обычно игнорируют попытки влиять на них с помощью этого Пути. Существа магической природы (оборотни, феи и т.п.) могут при желании отразить заклинание с помощью своей силы; каждый потраченный на это пункт уменьшает степень воздействия на один уровень. Вампирские узы крови сами по себе недостаточны, чтобы полностью защитить от эффектов Очарования, но оно и не гасится ими; однако любая попытка заставить цель сделать что-то, что противоречит узам крови, вызовет проверку Силы Воли.

Адепты этого Пути иногда могут распознать схожие приемы, когда их используют другие; а зачастую они могут и сопротивляться им. Когда кто-то использует этот Путь или схожую с ним способность (Доминирование или Присутствие вампиров, эффекты Сферы Разума и т.п.) чародей может сделать бросок Сообразительность + Очарование (сложность 7-9, на усмотрение Рассказчика). Он должен набрать как минимум столько же успехов, сколько и тот, кто пытается воздействовать на него, чтобы обнаружить сам факт воздействия. Это дает ему +1 на все проверки Силы Воли при сопротивлении эффектам, направленным на него (знание – половина победы…) и дополнительные +1 за каждые 2 успеха сверх тех, что нужны для обнаружения факта воздействия.

Система

Бросок:	(Социальный Атрибут) + Оккультизм
Стоимость:	Нет
Модификаторы:	+ 1 к сложности, если воздействие сложнее, чем просто привлечь внимание или вызвать интерес. + 1 к сложности, если Сила Воли цели 5 или выше.
Время:	Один раунд за уровень эффекта
Длительность:	См. ниже

Аспекты

Степень воздействия

• Незначительное: Вы заметны в толпе, да и собеседники находят вас интересным. Добавляет 1 кубик к броскам действий, связанных с соответствующим Социальным Атрибутом.

•• Легкое: Хотя вы и не являетесь центральной фигурой в коллективе, к вашему мнению уже прислушиваются. Иногда люди стремятся познакомиться с вами. Добавляет 2 кубика к броскам.

••• Заметное: Конечно, вы выделяетесь в коллективе, не так ли? Цель может сделать для вас что-либо, обычно для нее нехарактерное. Добавляет 3 кубика к броскам.

•••• Существенное: К черту коллектив, никто не сравнится с вами! Другие всегда обращают внимание на то, что вы делаете и готовы на многое, чтобы добиться вашего внимания. Добавляет 4 кубика к броскам.

••••• Определяющее: Люди пойдут за вами, даже если вы прыгнете с моста. Ваше влияние на окружающих столь сильно, что они готовы даже убить или умереть ради вас. Добавляет 5 кубиков к броскам.

••••• • Ваше влияние может войти в легенды, если вы этого захотите. Вы просто неотразимы для окружающих, они выполнят все, до чего только может дойти ваша фантазия. Добавляет 6 кубиков к броску.

Количество

• Один человек

•• Два человека

••• Небольшая группа (до 10 человек)

•••• Коллектив (до 50 человек)

••••• Толпа (численность уже измеряется сотнями)

••••• • Полный стадион (тысячи человек)

Длительность

• Совсем немного; пару минут или около того.

•• Одна сцена

••• День или два

•••• Пара недель

••••• Несколько месяцев

••••• • Бесконечно

Цена неудачи
Результат обычной неудачи в большинстве случаев остается на лице – в лучшем случае это синяк или остатки того, чем в вас кинули. Но вот провал… провал, как это всегда бывает с чародейством, – это более чем неприятно. Заклинание может сделать вас непривлекательным и неприметным в той же мере, в какой оно должно было сделать вас центром вселенной и эталоном красоты (соответственно, вместо дополнительных кубиков к броску, оно дает вам штраф). Манипуляции эмоциями других могут привести к ужасным последствиям; эмоциональный эквивалент лоботомии (практически абсолютная бесстрастность), сильные вспышки ревности, или, напротив, сильнейшие приступы инстинкта самосохранения. И в самых тяжелых случаях двух последних вариантов, цель будет делать все, чтобы вам ничего не угрожало или окружающие не сделали вам… чего-нибудь.

Удача
В руках чародея, владеющего этим Путем, находятся удача – как добрая, так и злая. Подчиняясь его воле, вероятности изменяются, а иногда даже меняются местами, что в итоге изменяет будущее цели. Суеверия приписывают такие возможности ведьмам (что на самом деле неверно) и называют это сглазом, ученые говорят об изменяющихся вероятностях и теории хаоса, священники называют это Промыслом Божьим, но в конечном итоге, эффект находится под контролем чародея лишь частично. Некоторые маги смотрят на это как на набор близко соприкасающихся эффектов, тесно связанных со Сферой Энтропии, но чародеи, владеющие этим Путем, лишь с улыбкой кивают им в ответ и продолжают свою счастливую жизнь.
Сверхъестественные существа также могут быть прокляты, но они могут сопротивляться эффекту, если знают о нем, проверкой Силы Воли (сложность 4 + уровень Пути чародея, наложившего проклятье). Большинству проклятий хватит и одного успеха, но особенно сложные или мощные требуют нескольких успехов для полного снятия.
Быстродействующие проклятья обычно не обнаруживаются, если не предупредить цель заранее; адепт Сферы Энтропии или Прайма может обнаружить проклятье, нависшее над кем-либо, или вампир, владеющий Прорицанием, может увидеть его следы в ауре. Кроме того, каждая точка Тайны вычитает один успех из набранных в броске, вплоть до того, что проклятье просто не сработает.

Система

Бросок:	Манипулирование + Запугивание (Манипулирование + Математика для техномагов)
Стоимость:	1 ПСВ
Модификаторы:	-1 к сложности, если у чародея есть какой-либо предмет, связанный с целью.
Длительность:	См. ниже

Аспекты
Цель
В общем случае цель должна быть определенной – какая-либо конкретная личность или группа, притом необязательно знать имя или название цели (к примеру, «Джимми Смит, укравший мою статью» или «тот мудила, что подрезал меня на повороте» подойдут, а вот «любой, кто ненавидит меня» – нет). Чем больше точек использовано в этом аспекте проклятья, тем большее число целей оно может охватить и тем менее конкретным может быть целеуказание.
• Одна конкретная, поименованная цель

•• Две цели или неточно определенная цель.
••• Небольшая группа (не более четырех), тесно связанных друг с другом лиц (друзья, коллеги или семья).
•••• Среднего размера группа людей, каким-либо образом связанных друг с другом (к примеру, родственники или футбольная команда)
••••• Большая группа людей (не более сотни): к примеру, все владельцы данного конкретного бара, все сотрудники небольшой фирмы и т.п.
••••• • Целый город, корпорация или военное соединение.

Длительность

Длительность определяет, сколько продлится эффект: сработает ли он сразу, после чего пропадет, или будет ждать наиболее подходящего момента, иногда месяцами или даже годами. Наиболее мощные эффекты могут длиться даже несколько поколений, выбирая конкретную цель в каждом из них (к примеру, старший сын).
• Одноразовый. Эффект выжидает подходящего момента, делает свое дело и пропадает.
•• Эффект длится день, в течение которого портит (или облегчает) жизнь цели насколько возможно.
••• Эффект длится неделю или больше (вплоть до трех недель).
•••• Благословение (или проклятье) длится несколько месяцев.
••••• Проклятье может действовать годами, отравляя цели жизнь.
••••• • «...и до седьмого колена будет проклята безумием семья Хэдли-Смит, и ужас будет преследовать их во все дни!»

Степень воздействия

Степень воздействия эффекта Пути Удачи на реальность во многом зависит от того, что чародей намеревается сделать, но то, что конкретно произойдет, никогда не зависит от чародея полностью; он может предположить, но в конечном итоге, каждое благословение или проклятье сработает по-своему.
• Мелкое неудобство или незначительное преимущество; уронить что-нибудь, сказать что-нибудь не так или в неподходящий момент, разбить коленку об стул, вовремя поймать автобус.
•• Что-либо, что обернется длительными неприятностями, раной или каким-либо небольшим успехом; получить растяжение связок, подхватить тяжелый грипп (или другую неприятную, но не смертельную болезнь), сломать что-нибудь такое, что трудно потом починить или заменить, или совершить какой-либо серьезный проступок – вот примеры проклятий такого уровня, тогда как благословение может обернуться небольшим преимуществом в битве, сделать цель иммунной к определенной болезни или форме неудачи или предотвратить какую-либо трудность на его жизненном пути.
••• Серьезная, но не угрожающая жизни рана или болезнь, или какой-либо постоянный социальный недостаток. Проклятье такого уровня должно быть серьезным испытанием для краткосрочных планов цели, а благословение может принести какой-либо серьезный успех; дополнительный кубик на броски в битве, продолжительное везение в костях (или с женщинами) или удачное совпадение вроде встречи богатого человека, желающего помочь в трудной ситуации и притом, что помощи ждать неоткуда.
•••• Необратимое, серьезное увечье или болезнь, или резкое изменение хода событий в определенной сфере жизни: банкротство, болезнь спинного мозга, психоз, слепота, бухгалтер, сбежавший на Барбадос со всеми вашими сбережениями, или обвинение в неуплате налогов. Благословения такой силы могут включать в себя выигрыш в лотерею, победу в бою в критической ситуации или просто невероятное совпадение в сложной жизненной ситуации, когда оно просто необходимо.
••••• Обычно это смертельное проклятье (и притом нелегкая смерть – обезглавливание, тяжелая болезнь, автокатастрофа и многое, многое другое…), хотя некоторое почти невероятное стечение обстоятельств может привести проклятье такой силы в исполнение. Благословение же может дать возможность ускользнуть от неминуемой смерти или

неудачи, вроде помилования в последнюю минуту перед казнью, приземления в единственный достаточно глубокий пруд при нераскрывшемся парашюте или спасения гуркхскими королевскими стрелками из лап культистов, уже опускающих вас в кипящую лаву.
••••• • Если и есть судьба хуже смерти или способ обмануть ее навсегда, то разве что это может потребовать проклятья или благословения такой силы.
Пример: Рэйчел с ненавистью смотрит на придурка, посмевшего бросить ее. Что он о себе возомнил? Что, она недостаточно красивая? Отлично. Она покажет ему, почем фунт лиха! Пробормотав короткое заклинание, которое она нашла в старой книге в библиотеке, она заканчивает его проклятьем, и с дикой силой вонзает свой атейм в его след на земле около стадиона. Ей повезет потом увидеть, как чуть позднее он поскользнется, когда будет садиться на диван в прицепе пикапа своего друга, и при этом разобьет себе коленную чашечку. Неплохо для отдыха в разгар футбольного сезона.
У Рэйчел есть 3 точки в Пути Удачи, ее Манипулирование 3 и Запугивание 2. Она распределяет аспекты заклинания следующим образом – цель: уровень первый (она знает имя «этого придурка»), длительность: базовая (она не настолько зла на него, чтобы мучить его долго) и степень воздействия: уровень 3 (вместе с тем, она обозлена достаточно, чтобы пожелать ему помучиться). Если она хотела бы еще более сильного проклятья, ей бы потребовались дополнительные успехи.
Путь Удачи, как и остальные Пути, легче использовать группой, хотя это и дает немного другие преимущества; каждый помощник, чья проверка успешна, не только уменьшает сложность броска для лидера на 1, но и добавляет дополнительный успех на распределение среди аспектов. А кроме того, каждые три помощника еще и увеличивают эффективный уровень Пути на 1, позволяя группе использовать более мощные эффекты.
Пример: проклятье, наложенное группой из пяти человек, владеющих Путем Удачи (лидер владеет 3-м уровнем Пути), будет иметь эффективный уровень 4 для определения максимального уровня аспектов, и будет иметь до 4-х дополнительных успехов на распределение – и это помимо уменьшения сложности броска лидера вплоть на величину до -4.

Ритуалы
Предсмертное проклятье (•)
Чародей, владеющий Путем Удачи, может наложить предсмертное проклятье. Он тратит всю свою постоянную Силу Воли, добавляет ее к точкам и распределяет ее на аспекты своего предсмертного проклятья (или благословения, хотя в целом это и менее вероятно), как если бы они были автоматическими успехами. Только при этом заклинании он может брать значения аспектов на два уровня выше, чем его уровень Пути; даже не очень опытный чародей может таким образом решить судьбу целой семьи, тогда как мастер может заставить угасать целый город! Произнеся это заклинание, чародей через несколько секунд умирает, сожженный своей яростью или унесенный в блаженное забытье.

Цена неудачи
К играм с судьбой и будущим не стоит относиться легкомысленно. Неудача в броске означает, что просто ничего не произойдет (конечно, если цель и без того достаточно неудачлива, то чародей и сам не может точно сказать, подействовало ли его проклятье или нет). Проваленное проклятье может вернуться к вам, ибо сила, основанная на ненависти и горечи, в этом случае скорее вернется к источнику, чем ударит по цели. Как вариант, она может превратиться в некое подобие благословения – нечто на первый взгляд вредоносное, но на самом деле полезное для цели, хотя и неочевидным на первый взгляд способом (это особенно хорошо подходит, если ненависть чародея недостаточно сильна или чиста – неискренние проклятья лучше не применять, особенно мощные). Проваленные благословения столь же неприятны, ибо могут превратиться в проклятье (особенно

склонны к этому мощные благословения), направленные или на цель или на самого чародея (опять же, такое возможно, если его намерения недостаточно чисты). Однако чаще всего оно сработает, но так, что лучше бы оно было проклятьем. Этот вариант особенно неприятен и может иметь чрезвычайно разрушительные последствия. Благословение долгой жизни может обернуться бессмертием… но бессмертием без вечной молодости, карой, достойной лишь самого черного зла. Чародей может использовать эффекты Пути Удачи на себе, но это влечет за собой страшный риск. Любой провал означает, что он в полной мере испытает на себе все прелести побочных эффектов в самой тяжелой форме. Даже более того, если чародей может попытаться расплести неудачно наложенное на другого проклятье или благословение, то проделать то же самое с собой он не может. А поскольку обычно лишь время покажет, что же он натворил, то бросок при воздействии эффектом этого Пути на самого себя, должен совершать не сам чародей, а Рассказчик.

Исцеление

С древнейших времен те, чье касание могло исцелять, пользовались глубоким уважением вреди окружающих. Касание руки святого, примочки ведьмы, унган, через которого исцеляет Легба, и действия обычного практика всегда рассматривались как чудо. Когда в дело вступает этот Путь, это не так уж и далеко от истины.

Путь Исцеления требует времени; никаких чудесных исцелений, никакой мгновенной регенерации и никаких внезапных излечений смертельных болезней. Даже наиболее опытный целитель может лишь заставить тело сделать это; обычно он работает через ускорение естественных процессов в теле, помогая ему делать все то, что оно может сделать и без его вмешательства, но медленнее и хуже. Более того, использование этого Пути утомляет целителя; а слишком интенсивное использование может просто вымотать его до смерти. Мастер этого Пути может вернуть человека из-за роковой черты… но цена, как правило, слишком велика.

Большинство целителей имеют некие познания в медицине, хотя это и не традиционная западная медицина: акупунктура, гомеопатия, гербализм или знание духов, которые помогут в излечении или которых необходимо изгнать, может оказать существенную помощь целителю.

Путь Исцеления позволяет облегчить боль, излечить болезни, ускорить заживление ран (и излечить некоторую их часть), даже вернуть зрение слепому. Однако он не может ничего поделать с непоглощаемыми повреждениями… огонь, кислота и магия, рвущая Узор, наносят повреждения настолько тяжелые для человека, что их не излечить таким способом. По очевидным причинам, Путь Исцеления не может быть использован на мертвых (или не-мертвых).

Чародей может попытаться исцелить данную конкретную рану, болезнь или увечье лишь однажды; если ему не удается или удается лишь частично (по причине недостаточного навыка), то он не может вернуться назад во времени и попробовать снова.

Система

Бросок:	Манипулирование + Интуиция
Стоимость:	1 ПСВ за рану или болезнь
Модификаторы:	-1 к сложности, если Медицина или соответствующее Познание равно или выше уровня Пути.
Длительность:	Перманентно

Аспекты

В можете распределять набранные успехи (включая и их отсутствие) между любыми значениями параметров Аспектов:

Успех Боль Отравление Ударные Летальные Другие

0	нет	нет	нет	нет	нет
•	незначительная (головная боль)	дезинфекция	легкие ушибы и царапины	нет	нет
••	ощутимая (мигрень)	уровень 1	излечивается 1 уровень	стабилизация состояния	нет
•••	существенная (удар в пах)	уровень 2	заживление на 25% быстрее	нет	нет
••••	очень сильная (глубокая рана)	уровень 3	излечивается 2 уровня	заживляется на 50% быстрее	легки
•••••	невероятная (ампутация)	уровень 4-5	заживление на 90% быстрее	восстановление слуха и зрения	нет
••••• •	N/A	уровень 6-7	излечивается 3 уровня	мгновенное заживление	тяжелые, в т.ч. травмы мозга

Боль
Вы можете облегчить боль от раны, даже если вы не можете излечить ее. Набрав 4 успеха, вы можете уменьшить штраф на действия из-за ран на 2, а если вы наберете 5 успехов, пациент может игнорировать большинство штрафов от ран, которые не связаны с ампутацией – и даже в этом случае. Штрафы могут быть лишь в случае, если они связаны не с самой болью, а с отсутствием конечности.

Болезнь или отравление
Даже набрав всего один успех, вы можете гарантировать, что пациент не получит побочных эффектов вроде инфекции или заражения крови. Набрав больше успехов, вы можете лечить болезни или противопоставить что-то яду, уровень которого равен или ниже предельного для данного значения этого аспекта, а также снять симптомы болезни, чей уровень на один выше (болезнь по-прежнему присутствует и может убить пациента, но он получает +1 к броскам выживания, и в крайнем случае его смерть не будет столь жалкой…). Время излечения зависит от степени опасности яда или болезни, дозы или тяжести поражения, а также от того, насколько долго это уже длится.

Повреждения, ударные
Целитель может излечить мелкие царапины, синяки и т.п. даже набрав всего один успех; они просто исчезнут в течение 10-15 минут. За каждые 2 успеха целитель может снять один уровень ударных повреждений (к примеру, с Тяжело Раненого до Раненого). Однако ударные повреждения, перешедшие в летальные, таким способом не излечить.

Повреждения, летальные
Два успеха позволяют целителю стабилизировать состояние даже критически раненого пациента; это не восстановит ему уровней Здоровья, но даст возможность его транспортировать (вплоть до того, что он сможет частично идти сам, в зависимости от тяжести ран). Большее количество успехов также не восстановит ему уровней Здоровья, но позволит ему восстанавливать их быстрее, чем обычно; и это помимо всех преимуществ обычной медицины (таким образом, Обездвиженный пациент, который лечится в больнице под присмотром врача-целителя, набравшего 4 успеха для излечения летального урона, полностью залечит раны в течение 51 дня, вместо обычных 102 дней или почти года без помощи обычной медицины или вмешательства целителя).

Травмы и увечья
С огромным трудом (минимум 4 успеха), целитель может исправить врожденные или приобретенные в детстве дефекты, излечить слабое зрение или глухоту (5 успехов) или

даже повреждения мозга и нервной системы (6 успехов). Однако многие проблемы остаются недоступными для целителей (к примеру, восстановление потерянных конечностей). Точное количество успехов, однако, остается на усмотрение Рассказчика.

Ритуалы

Исцеляющий сон (•)

Целитель может погрузить пациента в глубокий сон, несущий отдых и позволяющий расслабиться и набраться сил. Пациент, даже всего через пару часов сна, просыпается свежим и бодрым. В терминах игровой механики, игрок делает бросок Манипулирование + Интуиция (сложность 6); если он набирает более 1 успеха, то пациент (если он не сопротивляется), впадает в глубокий сон. Обычно ритуал дает 9 часов сна; время сна уменьшается на 1 час за каждый успех сверх первого. В конце этого времени пациент просыпается освеженным и с новыми силами; все ударные повреждения снимаются, и он восстанавливает 1 пункт Силы Воли.

Излечи-меня-Майк (••)

Хотя версия, приведенная здесь, происходит, судя по всему из бандитских кругов Чикаго времен 20-х годов, различные версии этого ритуала известны на протяжении столетий. Если использовать его на ком-то, кто находится под действием наркотиков, яда или просто большого количества алкоголя, то его организм начинает усиленно выводить токсины; в зависимости от времени и способа попадания их в организм, они выводятся через слезы, пот, тошноту, диарею или их сочетание. Это редко когда бывает приятно для самого пациента, но после этой процедуры все токсины оказываются выведены из организма, а их эффекты прекращаются (уже полученные повреждения это не излечит, зато предотвратит получение новых). Сложность ритуала равна 6, и целитель должен набрать больше успехов, чем уровень токсичности яда или наркотика, который есть в организме пациента (в случае, если их несколько, то берется наибольший уровень токсичности). Ритуал может использоваться и как продолжительное действие, и, хотя он в состоянии вывести из организма даже алхимические эликсиры и яды, он не действует на кровь вампиров; гуль, ставший его целью, не утратит крови вампира, которая содержится в его организме. Кроме того, с помощью этого ритуала невозможно разорвать узы крови.

Пора вставать (••)

Этот ритуал позволяет целителю пробудить цель от любого, сколь угодно долгого сна. Даже магически наведенный сон может быть прерван с его помощью, хотя в этом случае целитель должен набрать больше успехов, чем наложивший его. Базовая сложность ритуала равна 6; обычно хватает и одного успеха, хотя если пациент утомлен, находится под воздействием наркотиков или просто очень крепко спит, может потребоваться более одного успеха. Для проведения этого ритуала необходимо потратить 1 ПСВ.

Оживление (••••• •)

Вершина понимания Пути Исцеления – это способность вернуть к жизни того, кто уже перешагнул роковую черту. Даже мастера этого Пути могут вернуть лишь тех, кто умер более чем недавно, и то, результат не гарантирован; более того, известно немало случаев, когда пациента оживляли лишь для того, чтобы он вновь умер от того же самого. Целитель тратит 2 перманентных ПСВ и делает бросок (сложность 9); он должен набрать не менее 3-х успехов, +1 за каждые три минуты, что прошли с момента смерти (не считая времени, затраченного на сам ритуал). Если этот бросок успешен, целитель тратит все оставшиеся ПСВ (временные, так что со временем их можно восстановить), а, кроме того, теряет столько сил, что всю следующую неделю будет истощенным (-2 кубика на все броски). То, что убило пациента, продолжает действовать на него и после оживления, так что без медицинской помощи он, скорее всего, вскоре умрет.

Цена неудачи
Простая неудача означает, что целителю ничего не удается сделать; он не смог обработать рану, вылечить болезнь или что-то в этом роде. Провал, однако, может быть просто ужасным; истории о жесточайших воспалениях, мутациях или внезапных ускорениях темпов болезни появляются именно после таких случаев. Целитель может также и сам подхватить заразу или яд, от которых он пытался избавить пациента.

Адское Пламя
Многие считают этот Путь, использующий самые разрушительные силы мира, как минимум запятнанным тьмой, если не изначально темным. Легенды приписывают источник его силы безднам ада и сделкам с существами, с которыми лучше вообще не связываться. Мастер Пути Адского Пламени может требовать уважения к себе, и получить его; но, хочет он того или нет, вместе с уважением он неизбежно получит и страх, смешанный с недоверием.
Адепт Пути Адского Пламени учится призывать и контролировать могущественные элементальные атаки – разряды молний, стрелы огня и мистической энергии, облака ядовитого газа и многое, многое другое. Прямой, абсолютно не приспособленный к скрытному применению, в руках мастера этот Путь может уничтожить даже самых опасных врагов.
Однако стоит помнить, что недостаток знаний может быть опасным; чародей не защищен от воздействия силы, которую он использует, и поэтому полноценное использование его в бою требует тщательного планирования.
Попадание в цель зарядом Адского Пламени требует броска Ловкость + Ближний Бой (сложность 7). Атака, нацеленная на место, снижает сложность до 5, но дает тем, кто находится там, шанс спастись (см. Уклонение и Уворот, ***Маг: Возвышение*** стр. 152)

Система

Бросок:	Манипулирование + Оккультизм
Цена:	1 ПСВ
Время:	Мгновенно

Аспекты
Дальность
• Касание. Чародей должен провести успешную безоружную атаку, чтобы попасть по цели и нанести повреждения (помимо обычных повреждений от самой атаки).
•• Не более 10 футов
••• Не более 25 футов
•••• Не более 50 футов
••••• Любая цель в пределах 150 футов
••••• • Цель в пределах 200 ярдов
Площадь
• Одна цель
•• Небольшой участок; 3 кв. фута или около того
••• Не более нескольких квадратных ярдов
•••• 10 кв. футов (можно распределить это в форме стены, круга, кольца и т.п.)
••••• 20 кв. футов
••••• • Приблизительно 50 кв. футов
Повреждения
Два кубика летальных повреждений за каждый потраченный успех. Хотя основной формой Адского Пламени является струя огня, сам по себе он не наносит непоглощаемых повреждений; для этого необходимо затратить 2 дополнительных успеха (хотя некоторые

особые эффекты вообще не могут наносить непоглощаемых повреждений). Чародей не может затратить на повреждения больше успехов, чем его уровень Пути.

Особые эффекты

Все особые эффекты являются лишь возможными дополнениями, и должны приобретаться отдельно (за СО или ОО; стоимость равна необходимому для их использования количеству успехов + 1), т.к. каждый из них является отдельным направлением в искусстве разрушения. Каждый можно считать отдельным разрушительным Путем, для которого Путь Адского Пламени является лишь прототипом.

• Распад: Не наносит повреждений живым существам, но все, что они носят на себе или держат в руках, начинает ржаветь, разлагаться, корежиться и вообще приходить в негодность с очень высокой скоростью. За 2-3 хода все, что у цели есть при себе или в руках, превращается в ни к чему непригодный хлам. Этот эффект уничтожает вещества суммарным весом три фунта за каждый затраченный успех (хотя некоторые вещества, а также все зачарованные предметы, не подвержены этому воздействию).

• Пыльная буря: Ослепляющая, жалящая туча мелкой пыли заполняет пространство, действуя в равной мере на всех, кто окажется в области действия. При ее использовании аспект площади должен быть не менее, чем на третьем уровне. Все существа, оказавшиеся в зоне ее действия, ослепляются на время ее действия (один раунд за каждый полученный уровень повреждений).

• Ледяной дождь: Цель подвергается попаданиям осколков льда и струй холодной воды, вымораживающей до костей. Также они ухудшают цели видимость (хотя бы на мгновение), и грунт под ногами цели может намокнуть и превратиться в грязь. Повреждения только летальные.

• Дым: Туча плотного ядовитого дыма, распространяющегося от чародея, заполняет пространство. Также как и в случае с пыльной бурей, аспект площади должен быть не менее, чем на третьем уровне. Каждый, кто окажется внутри тучи без защитных средств (противогаз может дать два хода форы, после чего бесполезен), получает один уровень летальных повреждений в раунд (существа, которые не дышат, к примеру, вампиры, повреждений не получают). Видимость внутри тучи очень плохая (даже продвинутые режимы зрения, вроде теплового зрения). Может наносить непоглощаемые повреждения.

•• Землетрясение: Земля под ногами цели начинает дрожать, в ней открываются расщелины, в которые цель и проваливается с последующим ее раздавливанием. Чтобы выбраться наружу, цели придется выкапываться (бросок Силы сложность 6, необходимо столько успехов, сколько получено повреждений). Повреждения только летальные.

•• Молния: В цель бьет электрический разряд. Если цель соприкасается с проводящими материалами (вода, рыцарские латы или другая металлическая броня, провода и т.п.), то любой, кто коснется этих проводящих частей, получит такие же повреждения. Может наносить непоглощаемые повреждения.

•• Растения: растения неподалеку от цели выбрасывают в нее тучи шипов, щепок и т.п. Особенно удачливый чародей может парализовать вампира таким образом, но не стоит особо рассчитывать на это (сложность 9, необходимо не менее 5 успехов). Если цель стоит на земле, на которой есть густая растительность или плотная трава, то стебли растений опутают его (попытка освободиться – длительный бросок, Силы сложность 7, необходимо набрать успехов не менее, чем получено повреждений). Только летальные повреждения.

•••• Большая волна: Этот эффект требует наличия большого объема воды (к примеру, олимпийский бассейн). Внезапная волна или течение подхватывает цель и затягивает под воду, стремясь раздавить его и утопить (правила насчет утопления см. Маг: Возвышение стр. 249). Чтобы выплыть наружу и вылезит из воды, необходим бросок Силы (сложность 8, необходимое количество успехов зависит от времени пребывания под водой и общей степени опасности, но в любом случае не меньше двух). Это длится, пока цель либо не погибнет, либо не высвободится. Повреждения только от утопления.

Ритуалы

Благосклонность огня (••)

Этот ритуал позволяет применившему его (или тому, на ком он был применен), сопротивляться огню естественного происхождения и даже, до некоторой степени, огню магическому. Бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7); если вы набираете более двух успехов, то вы можете поглощать повреждения от огня как ударные, а не непоглощаемые; каждый дополнительный успех уменьшает на 1 сложность поглощения (таким образом, если набрать 5 успехов, то повреждения от огня поглощаются как ударные и с уменьшенной на 3 сложностью). Ритуал требует затраты 1 ПСВ и его эффект длится одну сцену.

Адский клинок (••)

Этот относительно простой ритуал придает обычному оружию (обычно кинжалу или мечу) силу этого Пути. Затратив 1 ПСВ, вы можете погрузить клинок в мистический огонь; после этого он будет наносить непоглощаемые повреждения и получит дополнительные 2 кубика повреждений. Эффект этого ритуала длится одну сцену, или пока чародей не передаст клинок другому, что прекращает его действие. Бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7, необходимо не менее двух успехов).

Цена неудачи

Цена неудачи, судя по всему, очевидна… силы, которыми вы пытаетесь повелевать, обратятся против вас самих. Обычная неудача означает, что ничего не произойдет, но провал обычно влечет за собой появление у вашей атаки отката, бьющего вас точно так же, как сама атака бьет цель.

Манипулирование Маной

Почти каждый чародей признает наличие той или иной формы магической энергии: мана, сехем, ки, вис или что-нибудь в этом роде. Большинство чародеев учатся чувствовать и описывать энергии, которые проходят через них при использовании магии. Некоторые, однако, учатся управлять источниками этой энергии, чтобы манипулировать этой фундаментальной энергией. Геомантия, силовые линии, фэн шуй – все они предназначены для одного и того же: для перераспределения чистой магической энергии и изменения ее формы.

Манипулирование Маной – это эзотерический Путь, и более чем немногие смогут описать его в абстактных терминах; скорее, они охарактеризовали бы его как некий комплекс упражнений или действий в рамках своего магического стиля. Чародей, использующий фэн шуй и ци гунн, к примеру, будет направлять потоки ки в специальное зеркало. Чародей, полагающийся на инкантации и жезлы, будет использовать их для того, чтобы направлять потоки маны и создавать ее запасы. Шаманы и говорящие с духами полагаются на замысловатые рисунки и фигуры, которые могут хранить магическую энергию или отводить ее негативную составляющую.

Система

Бросок:	Манипулирование + Оккультизм
Цена:	1 ПСВ
Модификаторы:	-1 к сложности в местах сильной маны (узлы, каэрны и т.п.)
Время:	Один раунд за уровень эффекта
Длительность:	См. ниже

Темные Пути

Большинство сообществ считает определенные Пути темным знанием. Это Пути, понимание которых связано с определенной степенью безумия, извращения или проклятия. В зависимости от сообщества, они могут быть запретными, известными только посвященным и притом лишь самым надежным из них, или вообще забытыми, известными только из мифов и легенд.
Какие именно Пути считаются темными, зависит от сообщества. Большинство западных сообществ считает темными Пути Адского Пламени, Власти над Тенью, проклинающие аспекты Пути Удачи и Вызов Демонов, но в других культурах или сообществах эти силы могут считаться абсолютно нормальными и быть обычным делом, тогда как какие-нибудь другие могут считаться нечистыми и святотатственными.

Вместо Аспектов, этот Путь дает определенные возможности на каждом уровне.
• Чародей может ощущать энергию Маны. Попросту говоря, короткое заклинание или медитация позволяет ему определить, заряжен ли предмет магической энергией (Квинтэссенция, Мана, кровь вампиров и т.п.) или присутствует ли она в пространстве вокруг него. Набрав три или более успехов, чародей может различать ее Резонанс – к примеру, почувствовать священную рощу как место, посвященное природе и жизни, или распознать Ману, зараженную разрушительным и опасным для него Резонансом.
•• Тогда как новичок может распознать магическую энергию в предмете или месте, чародей, достигший этого уровня, может ощутить ее и в других существах. Его восприятие уже позволяет определить, использует ли кто-то магию, а также позволяет ему видеть магическую энергию, хотя и в зафиксированном состоянии (к примеру, блокированные энергии чи или проклятье, нависшее над кем-либо). Чародей также может грубо оценить магический потенциал другого индивидуума, что позволяет отличить человека от сверхъестественного существа.
••• Умелый чародей способен изменять перемещать магическую энергию и изменять ее течение в окружающей среде. Он может на время заблокировать поток Маны (каждый успех блокирует Узел или источник Маны на один ход) или перенаправить его (точно так же, по времени – на один ход за успех). Чародей может сохранить некоторую часть Маны в простом предмете, хотя через заклинание такого уровня можо хранить всего один пункт Маны.
•••• Манипулирование собственной магической энергией позволяет чародею хранить дополнительное количество Маны (правда, временно), черпать ее из места силы, или даже нарушать ее течение в другом, чтобы причинить ему повреждения. Чародей может черпать Ману из мест силы; каждый успех позволяет ему зачерпнуть один пункт Маны (их количество ограничено мощностью самого места), который должен быть использован в следующем ходу. Удар по другому индивидууму с целью уничтожения его Маны позволяет чародею уменьшить запас Маны цели на один за каждый набранный успех; таким же образом можно действовать на другие виды магической энергии (к примеру, Гносис или кровь вампиров; на каждый пункт требуется два успеха). На этом уровне с помощью Манипулирования Маной также возможно причинять повреждения или излечивать их, путем изменения течения жизненной энергии (это не дает мгновенного эффекта, но в долгосрочной перспективе может вызвать дегенерацию или улучшить здоровье).
••••• Мастер Маны может не только чувствовать ее присутствие или перенаправлять ее поток. Он может использовать Ману, чтобы усилить свою Контрмагию (создавая «магический щит», позволяющий ему добавлять потраченные пункты Маны как кубики к броску Контрмагии) или блокировать использование Маны другими (каждый успех в броске предотвращает использование оппонентом одного пункта Маны для усиления своей магии). Также на этом уровне возможно изменение ее Резонанса (можно превратить, к примеру, отравленную Ману в нейтральную, «чистую» энергию, которую можно использовать в мирных целях, или придать обычно пассивной Мане более активный,

яростный Резонанс для использования с разрушительной магией). Степень воздействия на Резонанс определяется количеством набранных успехов – один изменит его чуть-чуть, трех хватит, чтобы убрать одну из его характеристик а, набрав пять успехов, можно его изменить.
••••• • Легендарный чародей может на короткое время превратить место в огромный источник Маны. На несколько мгновений он создает огромный поток Маны, превращаясь в некое подобие магического магнита. Успехи, набранные в броске, распределяются между длительностью (количеством ходов) и мощностью (количеством пунктов Маны за ход). Эту Ману может использовать как сам чародей, так и другие присутствующие. Однако такие действия сильно истощают самого чародея (он получает один уровень ударных повреждений за каждый набранный успех).

Закон Воздаяния
Во многих, если не всех, сообществах есть традиция, согласно которой то, для чего магия использована, отражается на том, кто ее использовал. «Что посеешь, то и пожнешь» и «Не рой другому яму, сам в нее упадешь» являются ее простейшими примерами.
Хотя и не это утверждение и не универсально, оно, судя по всему, имеет какое-то объективное обоснование; те, кто использует чародейство для того, чтобы творить зло, часто находят свой конец в событиях, вызванных их действиями. Имеет ли чародейство самосознание, решать, в конечном итоге, Рассказчику; однако, стоит иметь в виду, что такого обычно не происходит, если оно использовано для получения прибыли, для справедливого возмездия или даже самообороны. Но совсем другое дело, если оно используется для неоправданного причинения страданий другим, чтобы получить славу или богатство за чужой счет – тогда закон воздаяния срабатывает по полной программе. Кроме того, сам закон также не универсален... он далек от этого. Многие злые чародеи прожили свои жизни не испытывая ни малейших проблем от своих злодейств, не говоря уж об угрызениях совести.

Ритуалы
Ритуалы Манипулирования Маной дают чародею возможность охвата больших площадей или расстояний, а также позволяют значительно увеличить длительность эффекта.

Наполнение (••)
Чародей берет обычное зелье или другой съедобный объект и помещает в него часть своей Маны для дальнейшего использования. Набранные успехи определяют, сколько Маны можно поместить в предмет. Обычно в процессе возникают значительные утечки, что приводит к тому, что для помещения в предмет одного пункта Маны чародею приходится тратить два.

Управление Маной (•••)
С использованием специальных зеркал, диаграмм, рисунков и т.п. чародей может изменить течение Маны в данном месте, его направление и интенсивность. Чародей может заставить слиться слабые потоки, изменить эффект заклинания или повернуть силовую линию, чтобы она проходила через его жилище. Примерный уровень успехов, необходимых для этого:
Набрав один успех, чародей может убрать некоторую часть негативной энергии, чтобы место не привлекало злых духов или неудачу.
Набрав три успеха, чародей может изменить распределение удачи таким образом, чтобы привлечь удачу к этому месту (снижая на 1 сложность действий, связанных с любым делом или коммерцией – магазин будет процветать, в госпитале будут быстрее выздоравливать пациенты и т.п.)
Набрав пять успехов, чародей может делать с Маной почти все, что позволяют его собственные познания (к примеру, изменить ритуал ограждения так, чтобы он действовал

на другой тип существ) или даже заставить Узел излучать свою энергию в другое, нужное ему, место. Изменения, сделанные таким образом, обычно сохраняются, пока какая-нибудь сила не вернет их в прежнее состояние, хотя в некоторых случаях может потребоваться и постоянная поддержка (раз в год для простых эффектов вроде удачи, тогда как перенаправление силовых линий может потребовать ежедневных ритуалов).

Власть над Сном

В историях и сказках о магии часто встречаются странные вещи, происходящие во сне. Знамения будущего, послания от богов или магов – все это можно увидеть во сне. Иногда те, кто должны полюбить друг друга, видят друг друга во сне, даже если еще не встречались. Мир Грез бесконечно гибок, он отзывается на мысли и желания спящего, как сознательные, так и подсознательные. При достаточном умении он может изменять его своей волей, создавая новые образы и изменяя поведение старых, изгоняя кошмары или создавая новые, чтобы терроризировать других спящих. Ходят слухи, что там есть свои миры и существа, изначально обитающие в мире грез и кошмаров, начиная от миров фей, до странных миров, описанных Берроузом, Лавкрафтом и По.

Спят почти все. Онейромант ходит среди их снов. Как повелители снов из известного фильма ужасов, он может создавать образы, столь близкие к реальности, что разницу между ними заметить сложно. Вместе с тем, это «просто» сны. Но так ли это? Слишком яркое воображение может завести подсознание в такие дебри, что оно до самой смерти оттуда не выберется, хотя такие случаи редки. Гораздо чаще встречаются истории о безумцах, мечтавших о великой судьбе и получивших предупреждение о необходимости изменить свою жизнь. Такие послания – тонкое и аккуратное оружие тех, кто ходят среди снов. А иногда и сами сны могут ходить среди людей…

Система

Бросок:	Сообразительность + Оккультизм
Цена:	Нет

Аспекты

Дальность

Чтобы воздействовать на спящего, онейромант должен каким-то образом войти с ним в контакт. Лучшим средством является непосредственный физический контакт, но принципы Симпатии и Взаимосвязи позволяют использовать другие средства.

• Прямой физический контакт
•• Истинное Имя
••• Фрагмент тела или выделения*
•••• Ценный для цели предмет
••••• Другой предмет**

** Кровь, волосы, обрезки ногтей, слизь, моча и т.п. Они не должны быть смешаны с чем-либо еще.*

*** Любой предмет, находящийся в частом контакте с целью, например, одежда.*

Эффекты

• Первое, чему должен научить желающий ходить по снам, - это то, как до них дотянуться. Они приходят к нему как большинство обычных снов, во вспышках воображения, иногда сильно искаженных подсознанием. Тщательно проанализировав эти сны, он может их интерпретировать, по крайней мере частично, что может дать ему некую информацию о натуре или истории цели.

•• Следующий этап – умение входить в сон и участвовать в нем. Войдя в чужой сон, вы становитесь частью его; «я» онейроманта принимает облик и роль, отведенную ему подсознанием спящего (и решением Рассказчика, что подходит к этой конкретной

ситуации). Вносить небольшие изменения в сон несложно (к примеру, создать из ничего небольшой предмет), для этого требуется бросок Сообразительность + Сновидение (сложность 6). Значительные изменения гораздо более сложны, а изменить основной мотив сна и вовсе невозможно. Любое изменение такого уровня потребует броска сложностью не ниже 8 и несколько успехов – и притом будет стремиться к откату, если его не поддерживать.

••• Со временем ходящий по снам учится изолировать себя от снов своей цели. Это позволяет наблюдать образы сна без погружения в него (которое может быть весьма опасным делом). На этом уровне возможен больший контроль над сном; ходящий по снам может создавать кошмары или фантазии. К примеру, он может внедрить в сон видения, способствующие поддержанию самосознания спящего и его уверенности в себе, что поможет ему восстановить 1 ПСВ, или наслать на него жуткие кошмары, что даст ему эффект соответствующего Недостатка.

•••• Как только контроль над сном достигнут, самое время учиться посылать сны другим. Онейромант может создать особенный, детализированный сон и послать его цели, что повторится столько раз, сколько успехов в броске он наберет. Осторожный онейромант обычно не злоупотребляет этой способностью; он использует ее раз или два за ночь, чтобы не вызвать у цели подозрений.

••••• Мастер Мира Грез может спокойно ходить среди чужих снов и способен даже создать общий сон для нескольких людей сразу (один человек за каждый успех в броске). Естественно, он не может контролировать их действия во сне, и исходная окружающая обстановка будет зависеть от их подсознательных желаний, но если действовать аккуратно, то можно без особых усилий отправить группу в нужный сон.

••••• • Величайшая, легендарная сила Власти над Сном – умение войти в Мир Грез во плоти. Тот, кто сумеет это сделать, может переходить между снами практически свободно и переносить предметы (и даже живых существ) из Мира Грез в наш мир – хотя всего лишь на время.

Цена неудачи

Неудачное плетение снов может завести чародея в реальность кошмара, когда его подсознание захватывает контроль над сном. Рассказчик может спокойно использовать самые неприятные сюрпризы, которые он заготовил для игроков. Используйте страхи персонажей и их память о прошлых бедах и неприятностях против них самих. Описание Страхов персонажей из «Призрак: Забвение» может оказаться крайне полезным в этой ситуации. Также стоит обратить внимание, что попытка войти в сон того, у кого есть Недостаток Кошмары, может сама по себе стать катастрофой, образы их снов очень сильны и чрезвычайно болезненны.

Власть над Тенью

Тени станут орудием овладевшего этим Путем, тьма станет его союзником, а ночь – другом. Несмотря на утверждения о том, что этот Путь если и не активно демонический, то имеет явную связь с темными силами, что могут погубить неосторожного, сам по себе Путь Теней является не большим злом, чем любой другой. Любое зло, которое чародей может в нем найти, происходит от него самого.

Мастер теней учится призывать и манипулировать субстанцией тени – на первых порах простым сумраком, но по мере того, как он будет набираться опыта, он сможет использовать почти осязаемую, непроницаемую черноту, а затем и тьму. Когда они приходят к чародею, призвавшему их, свет и цвета гаснут, поглощенные ими. Неудивительно, что это выглядит пугающе; даже новичок этого Пути способен вселить страх в сердца большинства обычных людей.

Система

Бросок:	Манипулирование + Оккультизм
Цена:	1 ПСВ
Модификаторы:	Нет.
Время:	Один раунд за уровень эффекта.
Длительность:	См. ниже

Этот Путь как таковой не имеет Аспектов; его возможности ограничены его уровнем.
• Чародей может сделать тени более густыми и темными (область действия по площади примерно равна комнате или около того). Освещенность комнаты не изменится, но существующие в ней тени станут более плотными и темными, чем обычно. По желанию чародея, эти тени могут нести с собой чувство неуверенности и легкого страха. Точный эффект зависит от ситуации (использование этой способности в ярко освещенном офисе ничего не даст, тогда как в полутемном складе она может дать чародею (и всем остальным) дополнительную точку Скрытности).
•• Чародей может изменять форму теней и приглушать звуки, что делает его почти абсолютно незаметным. Он может сделать свою внешность неразличимой, голос зловещим и скрипучим, а тени вокруг него становятся глубокими и темными. Это дает 2 дополнительных кубика к броскам Тайны и Блефа (связанным с сокрытием своей внешности), Запугивания и Скрытности. Если чародей использует эту способность на другом, тот начнет видеть странные вещи на грани видимости, жуткие теневые формы, расплывающиеся при повороте головы. Странные скрипы, звуки шагов и пустой смех наполнят его слух, и возрастающее чувство страха будет преследовать его, поглощая все его мысли. Бросок Силы Воли (сложность равна числу набранных чародеем успехов) позволит ему избежать неуверенности и приступов страха; хотя всего этого и недостаточно, чтобы вызвать появление каких-либо штрафов на броски, это заставит жертву еще раз подумать, почему он все еще здесь, а не в безопасности дома, в своей хорошо освещенной спальне…
••• Тени клубятся и вьются вокруг чародея. Цвета исчезают, звуки становятся еле слышным шепотом… или внезапными вспышками истерического смеха, криками и другими звуками ужаса. Паника поднимается в сердцах даже самых стойких (бросок Силы Воли, сложность равна количеству успехов броска чародея + 2; провал означает или внезапный, почти неодолимый позыв оказаться где-нибудь в другом месте, или штраф -1 ко всем броскам). Вы можете добавить 3 кубика к вашим (и не только вашим) броскам, связанным со скрытностью или маскировкой.
•••• Тени становятся союзниками чародея практически во всем. Те, кто противостоят ему, должны сделать бросок Силы Воли (сложность 8) или впасть в сильнейшую, почти абсолютную панику (-2 ко всем броскам, а кроме того, ужас такой силы может даже вогнать в безумие). Добавляет 4 кубика к броскам Тайны, Запугивания и Скрытности. Камеры и другие электронные устройства не сработают, если оператор не сделает успешный бросок Интеллект + (соответствующая Способность: Компьютеры, Расследование, Фотография, Наука), сложность 8, хотя может составлять и 6, если устройство очень простое.
••••• Тени появляются и обволакивают врагов чародея, и того, что они видят там, хватает, чтобы даже самых смелых людей превратить в дрожащих от страха безумцев. Если эта способность используется как оружие, противник должен сделать бросок Силы Воли (сложность 8, необходимо 3 успеха) или впасть в невменяемое состояние на несколько раундов; если цель и без того боится теней, после этого ей потребуется помощь психиатра. Те, кто погружен во тьму, невидимы для всех, кто остался снаружи (и друг для друга). Чародей может видеть во тьме, вызванной им. Любое записывающее устройство, внесенное во тьму, не покажет ничего (без броска); любое направленное на тьму покажет только тени. Угольно-черные тени.

••••• • Легендарный чародей может дать теням материальную форму, превратив их в цепи и щупальца, которые будут захватывать и удерживать тех, кого он хочет остановить. Количество набранных успехов означает суммарное количество пунктов Силы, которые могут быть брошены против противников; вы можете распределять их по своему желанию. Яркий свет ослабит щупальца, солнечный свет уничтожит их. Соответственно, чародей может использовать эту способность, чтобы затемнить даже ярчайший свет; даже солнечный свет можно погасить таким образом, хотя только на время и в очень небольшой области (к примеру, аллея или дворик).

Цена неудачи
Тени – жестокие слуги… или хозяева? В любом случае, провал броска при использовании этого Пути даже врагу не пожелаешь. Чародей может попасть под действие вызванной им тьмы так же, как и его враги (если не сильнее), притягивая к себе тени, которые должны действовать на его противников. Слухи говорят о теневых формах, выходивших из теней, которые не существовали… не могли существовать – прямо посреди дня, чтобы унести чародея во тьму. Другие слухи говорят о появлении странных вещей, которые вечно преследовали таких чародеев… и те, кого они все-таки ловили, никогда не бывали прежними.

Превращение
(ритуалов нет)
Хотя в Мире Тьмы живут многие существа, способные изменять свою форму, немногие чародеи учатся изменять свою форму через магические практики, а не врожденные способности. Это может быть слово, взывающее к первобытной, животной части своей сущности или вмешательство духа животного, а может быть и причудливая генетическая модификация. Этот Путь очень примитивен, его знания зачастую приходят инстинктивно, и немало чародеев утратили свои личности, полностью поддавшись звериной стороне своей сущности, вызываемой при превращении. Для некоторых Превращение не столько искусство, сколько природная склонность, но не связанная с призванием истинных оборотней. Судя по всему, у Превращения столько же вариантов, сколько самих превращающихся.

Система

Бросок:	Выносливость + Знание Животных (мифическое чародейство)
	Интеллект + Наука (экстраординарная наука)
Цена:	1 ПСВ
Модификаторы:	нет
Длительность:	Одна сцена

Аспекты
Степень изменения
• Мелкие косметические изменения: цвет глаз, волос и т.п.
•• Заметное изменение: Чародей может отрастить небольшие когти, мелкие чешуйки на руках и т.п.
••• Значительное изменение: Чародей может заменить часть тела звериной – полноценная лапа с когтями, акульи челюсти, усиленная пищеварительная система и т.п.
•••• Полупревращение: Чародей может превратить половину своего тела в другую, или найти какую-нибудь другую грань между животной и человеческой формами с существенными признаками и той, и той. Чародей может напоминать двуногого волка (размером где-то между волком и человеком) или иметь птичьи крылья и клюв с человеческими ногами.
••••• Полное превращение: чародей может полностью превратиться в животное.

••••• • Мифическое превращение: Чародей может принимать форму не только животного, но и любого другого существа, которое он только может себе представить.
Цель
••••• Чародей может воздействовать на себя.
•••• Чародей может воздействовать на одну цель (не на себя).
••••• Чародей может воздействовать на две цели.
••••• • Чародей может воздействовать на три цели.
Разнообразие
• - ••• Чародей может воздействовать только на себя и может принимать черты только одного животного.
•••• Чародей может сделать два несвязанных между собой изменения: к примеру, отрастить волчью лапу и голову ворона или отрастить себе клыки, а оппоненту усы.
••••• Чародей может сделать до трех несвязанных между собой изменений. Он может спокойно смешивать и совмещать животные черты.

Цена неудачи
У перевертышей есть тенденция к потере контроля над процессом превращения; чародей, проваливший бросок, может оказаться запертым в теле животного или случайно дать противнику преимущество в бою. Также возможен вариант, когда он заменяет свое сознание сознанием животного или начинает неконтролируемый процесс превращения.

Призыв, Ограждение и Подчинение
(только ритуалы)
Пожалуй, мало что среди всего разнообразия магии может сравниться в свей известности со способностью призывать и контролировать различных обычных и сверхъестественных существ. Чародеи могут использовать эту силу, чтобы повелевать призраками, демонами, животными – даже другими людьми. Защитными кругами он удерживает враждебно настроенных существ, которые могут оказаться среди тех, кого призвало его заклинание. Заклинания Призыва, Ограждения и Подчинения, пожалуй, наиболее опасны из всех существующих. Попытка подчинить существо почти наверняка сделает его враждебным – но чародей не знает наверняка, сработает ли его заклинание ограждения! Он не может узнать, сработает ли оно, пока вызванное им существо не атакует! И, конечно, многие чародеи учатся призывать существ задолго до того, как учатся подчинять и контролировать их. Более того, воля многих сверхъестественных существ слишком сильна, чтобы быть подчиненной за пару минут.
Все способности Призыва, Ограждения и Подчинения являются ритуалами; чародей должен правильно подготовить и прочитать заклинание, чтобы оно сработало. Аспекты определяют, какие существа могут быть призваны и на какое время. Для каждого животного необходим отдельный ритуал; Призыв Крыс, Подчинение Крыс и Защита от Вампиров являются разными ритуалами.
Призыв, Ограждение и Подчинение охватывают многие области знаний. Призыв Материальных существ относится к обычным животным, вроде крыс или летучих мышей. Призыв Демонических сущностей относится к ангелам и демонам. Призыв Эфемерных сущностей изучает общие способы взаимодействия с духами; к области Некромантии относятся взаимоотношения с призраками. К Техномагическому Призыву относится практика призыва и подчинения технологических предметов – некоторые современные чародеи даже призывают к себе свои машины и ставят на свои компьютеры Защиту от вирусов!

Система

Бросок:	Интеллект + Оккультизм
Цена:	1 ПСВ

Модификаторы:	Нет
Длительность:	См. ниже

Аспекты

Возможные цели

Существо, подвергшееся Призыву, должно предстать перед чародеем. Таким образом, он может видеть духов или им подобных, когда они проявятся перед ним, вампиры вынуждены сбросить свою маскировку и т.п. Также стоит отметить, что Призыв не переносит существо к чародею. Так что от Призыва тостера вряд ли будет толк, разве что у него есть колеса.

• Простые существа: Чародей может воздействовать на мелких, неразумных существ, вроде крыс, летучих мышей и насекомых. Также сюда входят простейшие духи природы или простые технологические устройства.

•• Большие существа: Чародей может призывать достаточно крупных животных вроде волков. Также он может призывать призраков или достаточно большие технологические устройства, вроде телевизоров.

••• Люди: Магия призывающего отныне властна над обычными людьми и желающими этого духами природы. Также он может воздействовать на компьютеры и сложную электронику.

•••• Почти сверхъестественные существа: Чародей может призывать гулей, других чародеев и похожих сверхъестественных существ. Также возможен призыв техномагических устройств.

••••• Сверхъестественные существа: Власть призывающего простирается на действительно сверхъестественных существ, вроде вампиров, оборотней и т.п. Чародей может использовать технопризыв против самолетов, ставить защиту на целые здания и т.п.

••••• • Божественные сущности: Чародей может использовать свою силу, чтобы призывать богов, демонов и ангелов.

Количество

Каждая точка Призыва позволяет чародею призвать одно существо вызванного типа (или одну стаю в случае мелких существ).

Ограждение

Каждая точка заставляет цель терять один кубик на все броски действий, направленные против чародея. С ограждением уровня три и выше, чародей может создать Ограждающий Круг; призванное существо не может покинуть его, если не наберет в броске Силы Воли больше успехов, чем чародей набрал в броске Ограждения.

Подчинение

Уровни Подчинения кумулятивны. Также стоит отметить, что существо может потратить пункт Силы Воли для сопротивления Подчинению, хотя чародей может использовать его снова.

• Существо не может действовать против чародея.

•• Существо должно правдиво ответить на один вопрос.

••• Существо должно правдиво отвечать на вопросы и должно выполнить один приказ чародея, хотя оно может и извратить его содержание.

•••• Существо выполняет приказ чародея, точно следуя ему.

••••• Чародей может приказать существу выполнить приказ другого человека или правдиво отвечать на его вопросы.

••••• • Существо следует не только букве, но и духу приказа чародея.

Длительность

• Один ход.

•• Три хода.

••• Одна сцена.

•••• Один день.

••••• Одна история.
••••• • Неограниченная. (?)

Цена неудачи
Цена неудачи в случае Призыва, Ограждения или Подчинения очевидна. Те, кто проявляют халатность в отношениях с демонами, быстро получают по заслугам. Существо может появиться, но бесконтрольным; ограждающий круг может оказаться настроенным против чародея; попытка подчинения может разъярить цель и даже придать ей сопротивляемость заклинаниям чародея.

Управление Погодой
(ритуалов нет)
Ведьмы-погодницы всегда пользовались уважением и страхом со стороны со стороны сообщества чародеев. В древние времена одна ведьма могла обречь на медленную смерть всю деревню, просто отведя от посевов дождевые облака… или могла быстро сровнять ее с землей, призвав ураган, который зальет поля, уничтожит дома и убьет неосторожных. На морях, те, кто мог призывать ветер, были действительно подателями жизни, т.к. без ветра обездвиженный корабль был обречен.
Большинство культур считают работу с погодой женским занятием, связанным с плодородием и связью с землей, но такой взгляд встречается далеко не везде; к примеру, в некоторых Африканских племенах магия погоды была чисто мужским занятием. Конечно, техномаги не делают таких различий, но большинство других чародеев считает их навыки в этом Пути, как минимум, ограниченным (так ли это на самом деле, является открытым вопросом, т.к. среди них тоже есть те, у кого при необходимости найдется в запасе и ветер, и тучи и туман).
Магия погоды может быть ужасающе мощной, но вместе с тем она чрезвычайно медленная. Изменения в погоде обычно измеряются часами и днями; процессы можно ускорить, но не выйдет призвать приливную волну из ничего или бурю при ясном небе. Но при наличии времени управление погодой может привести в действие поистине ужасные силы, хотя и это имеет свою цену. Даже простые изменения могут выжать чародея как лимон; серьезные свершения могут требовать и требуют серьезных жертв, вплоть до смерти самого чародея.

Система

Бросок:	Манипулирование + Сила Воли
Цена:	Управление погодой – это не шутки. Эффект стоит 1 ПСВ за 2 точки Интенсивности +1 за каждые три точки Длительности, Скорости и Масштаба (исходя из суммы точек этих Аспектов).
Модификаторы:	Нет.
Длительность:	См. ниже.

Примечание: Из-за природы Управления Погодой чародей не получает автоматических успехов из-за высокого уровня Пути; почти все заклинания этого Пути используются как продолжительные действия.

Аспекты
Интенсивность
• Вы можете производить незначительные изменения в окружающей среде: внезапный порыв холодного ветра, небольшие изменения температуры в комнате, внезапно вспыхнувшие свечи.
•• Мелкие изменения: плотный туман, затянутое тучами небо или попутный ветер.

••• Дождь и ветер подчиняются вам. Ливни и сильный ветер приходят, когда вы призовете их. Вы можете изменять температуру в пределах 30 градусов в обе стороны и можете усмирять сильные волны и течения.
•••• Вы можете управлять бурей: сильные дожди, порывистый ветер почти ураганной силы, волны тепла и холода (скачки температуры до 40 градусов), сильные волны и течения. Также вы можете управлять существующей погодой; дополнительный бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7) позволяет вам направлять существующие элементы бури (град, волны, разряды молний, порывы ветра и т.п.) на конкретные цели. Эти атаки наносят (4 + набранные в броске Манипулирование + Оккультизм успехи) кубиков повреждений; бросок делается для каждой атаки. Молнии наносят летальные повреждения (а если цель проваливает бросок поглощения – то непоглощаемые), тип повреждений от других атак зависит от их природы.
••••• Ваш контроль над бурей почти абсолютен. Огромные волны поднимаются и падают по вашему слову, и ни один человек не сможет устоять против ветра, который вы посылаете против него. Град и засуха становятся вашим оружием. Элементальные атаки, направленные против других, наносят (6 + набранные успехи) кубиков повреждений.
••••• • Вы можете призывать наиболее разрушительные явления погоды: торнадо, ураганы, муссоны, жестокие морозы, пыльные бури, засухи и грозы. Их элементальные атаки могут убить даже сильнейших людей; атаки наносят (8 + набранные в броске Манипулирование + Оккультизм успехи) кубиков повреждений. Шторма такой силы разрушают местные погодные режимы на несколько недель или даже месяцев. И чем быстрее этот шторм был вызван, тем сильнее эти изменения.
Скорость
• Изменения, которые вы хотите произвести, произойдут… со временем. В зависимости от интенсивности изменений, это может занять как минуты, так и месяцы.
•• Мелкие манипуляции местной погодой происходят в пределах нескольких секунд или минут. Более существенные по-прежнему требуют времени, хотя уже не столь большого.
••• Небольшие изменения происходят в течение минуты, существенные требуют от нескольких часов до одного дня времени чтобы сработать. Однако экстремальные изменения в погоде требуют нескольких дней.
•••• Малые изменения наступают почти мгновенно, значительные – в пределах нескольких часов, экстремальные требуют день или два.
••••• Мелкие изменения происходят сразу же, как только вы сделаете все необходимое, большие изменения происходят в пределах часа и даже экстремальные изменения обычно происходят в тот же день.
••••• • Даже самые сильные бури приходят через час-два после того, как вы призвали их. Призыв такой скорости гарантированно сбивает местный климат и гарантированно привлечет внимание тех, кто наблюдает за погодой… и это не считая всех метеорологов на этом континенте.
Длительность
• Несколько секунд, не более того, и только для незначительных изменений.
•• Около минуты. На существенные изменения просто не хватит времени.
••• Несколько минут, максимум полчаса.
•••• Максимум час
••••• Несколько часов, может день.
••••• • До недели.

Масштаб
• 50 кв. футов или около того. Только незначительные изменения.
•• Диаметр около полумили.
••• Диаметр примерно миля или две. Для экстремальных изменений слишком мало.
•••• Диаметр примерно 5 миль. Невозможны разве что самые экстремальные изменения.

••••• Диаметр около 20 миль. Возможны любые изменения.
••••• • Диаметр примерно 100 миль.

Цена неудачи
Даже простая неудача в Управлении Погодой означает необычные, но всегда неприятные изменения в погоде; провал может изменить ее почти до неузнаваемости (снег в Сахаре, засуха в сельве и т.п.) или исказить климат в местных масштабах, зато в пределах всего региона. Чародей может призвать чудовищный шторм вместо простой грозы или оказаться поджаренным собственными молниями.

ГЛАВА 5
Психические феномены

В то время как некоторые годами учатся, чтобы раскрыть свой мистический потенциал, кое-кто появляется на свет, уже обладая врожденным чувством странного, смутно ощущая, что в глубине его разума или тела скрывается некое глубинное осознание, нутряное понимание нематериальных сил вокруг. Являются ли психические способности интуитивным чародейством или неким совершенно другим пластом осознания, не знает никто. Вообще о психических силах мало что известно достоверно: верят в них немногие, а хоть какими-то способностями подобного рода обладает и того меньше людей. Тайны мира психики, похоже, не слишком охотно поддаются анализу.

Те, кто занимается изучением психических способностей, будь то посредством науки или мистицизма, отмечают много различных вариантов эмпатии, экстрасенсорного восприятия, манипулирования и обнаружения. Что у большинства психических сил есть общего, так это способ их применения: большинство психиков находят, что концентрация и визуализация – самые важные инструменты в их способностях. Хотя подобного рода инструменты также являются существенными составляющими чародейства, мало кто из психиков чувствует потребность во внешних ритуалах или устройствах. Многие просто протягивают руку или закрывают глаза и напрягают волю, и что-то происходит.

Большинство психиков способно управлять своими способностями лишь на зачаточном уровне, да и то - как повезет. Психические феномены в большинстве случаев далеко не надежны и плохо поддаются воспроизведению. В условиях стресса или тестирования многие способности, похоже, слабеют или перестают работать, и даже напрактиковавшийся психик редко может демонстрировать свои силы с достоверной точностью. Иногда сила превосходит все ожидания; в другой раз она, кажется, просто отказывается отзываться.

Разумеется, в кругах тех, кто изучает подобные вещи, ходит некоторое количество теорий относительно психического развития. Атавизмы от предков из Атлантиды; вмешательства инопланетян; следующая ступень человеческой эволюции; мутанты; духовные сущности… Теории почти столь же дики и разнообразны, как и сами способности. Тем временем психики, скрытые в среде прочего человечества, полагают свои способности благословением сомнительного свойства, и, может быть, возможностью взглянуть на мир более обширный и сильнее сводящий с ума.

Психики и чародеи (или Мастера Ци, или Что-там-у-вас)

То, отличны психики от чародеев или просто составляют отдельный их подвид, остается темой для обсуждения. Сама ненадежность психических способностей делает их классификацию затруднительной. Эти правила предполагают, что психики – нечто более или менее отличающееся, что они – люди, чей разум или дух предоставляет им доступ к необычным силам – не совсем магическим, но явно далеко не «нормальным». Впрочем, если вам так больше нравится, можно использовать нечто, более близкое к единой системе. Просто исходите из того, что психики, в сущности, манипулируют той же силой, что и чародеи, но другим образом – только за счет фокусировки и концентрации, возможно, используя один-два мелких предмета в качестве фокуса, но обходясь без сложных ритуалов, инструментов или помощи духов. В таком случае, просто позвольте полному спектру психических и чародейских способностей сложиться, и предоставьте персонажам возможность изучать и то, и другое. Единственное отличие будет состоять в том, что психики используют бешеную концентрацию (и кучу Силы воли), а чародеи больше полагаются на инструменты. И наоборот, если вы предпочтете поддерживать ощущение

различности между чародейством и психическими способностями, то исходите из этого разделения и той идеи, что эти две дисциплины совершенно различны.

Предыдущие издания
Ранее изданные работы то тут, то там содержали одинокую психическую способность-другую, скрывали зернышки психических способностей среди прочих магических возможностей. Хотя приводимый список далек от полноты («Эй, а есть такая психическая способность, чтобы превращать яйца в слонов?»), он составляет попытку покрыть разнообразие психических феноменов. Кроме того, некоторые из перечисленных способностей не совпадают с ранее опубликованными версиями. Игрокам и Рассказчикам следует вместе работать над тем, чтобы решить, какую версию они предпочтут.

Но я хочу телепорт на Марс…[4]
Игроки знакомые с игрой «Троица» БВ могут заметить разницу между силами и уровнями сил, доступными в этом руководстве и теми, что предложены в той игре.
Отлично. Хорошо, что вы обратили на это внимание.
«Мир Троицы» и «Мир Тьмы» это две совершенно разные вещи. Миру Троицы свойственны более высокий уровень сил. Подобно тому, как более жуткие и заслуживающие меньшего доверия психические феномены, описанные здесь, больше подходят Миру Тьмы.
Вместе с тем рассказчики и игроки, интересующиеся психическими феноменами, могут познакомиться с «Троицей» и особенно с системой произвольных псионических сил (the freeform psi system) предложенной в ***«Trinity Players Guide»***.
Так же следует помнить, что «Мир Тьмы» – это игра современно ужаса, чье действие разворачивается в почти современном мире. Поистине кинематографические экстрасенсорные способности не вписываются в стиль игры. Психические феномены должны быть таинственными и не заслуживающими доверия.

Психика животных
Сторожевой пес ощерился. Горячая слюна капала с его морды, и Кевин почти что мог сосчитать зубы в пасти ротвейлера. «Хороший песик», - прошептал он. Выражение морды собаки немедленно изменилось. Он уселся и позволил Кевину почесать его за ушами. «Хороший мальчик». Кевин помахал рукой, подзывая своих товарищей. Кевин потрепал собаку подбородком. Сторожевой пес свалки, еще недавно бывший яростным, лизнул ладонь Кевина. Свободной рукой Кевин пошарил в кармане. «А что тут у меня для тебя есть?»
Хотя большинство психических способностей воздействуют на других людей, некоторые психики используют свои таланты и на более примитивных животных. Конкретный способ общения может быть разным. Некоторые психики лают или рычат, обращаясь к животному. Другие используют жесты дрессировщиков, даже если животное никогда в жизни никто не тренировал. Кое-кто просто говорит на своем родном языке (или даже на каком-нибудь выдуманном) и слышит, как животное отвечает на нем же. Животные могут общаться с психиком, но информация, которой они могут оперировать, должна определяться их интеллектом и восприятием.
Психики с этой способностью могут применять ее на любой млекопитающее, пресмыкающееся или птицу без различий в сложности. На самом деле, животные высоко интеллигентные (шимпанзе, гориллы, дельфины) или хорошо тренированные (собаки, лошади, цирковое или исполняющее трюки зверье) лучше поддаются Животной Психике. По решению Рассказчика сложность можно уменьшить на один или два. Рыбу

[4] Перевод пункта Alex56

контролировать труднее: увеличьте сложность на два. Разум насекомых слишком примитивен (или, возможно, слишком чужероден), чтобы поддаваться психикам.
Бросок: Обаяние + Знание Животных
* Коммуникация. Психик может «говорить» с одним животным, предоставляя возможность двустороннего общения. Это общение не предоставляет психику контроля над животным, хотя взаимное недопонимание так прояснять можно. Бросок со сложностью 6.
** Команда. Психик может приказать животному действовать. Животное не станет подвергать себя опасности ради психика, но оно может выполнить любой трюк, который психик сумеет адекватно описать. При определенных обстоятельствах животное может атаковать по такой команде, но обстоятельства изначально должны так или иначе к этому располагать. Полицейская собака может сбить кого-то с ног, а голодный тигр – пойти по следу охотника. Бросок со сложностью 7, модификаторы зависят от сложности команды (плюс один для сложной команды или приказа, к которому животное не расположено; минус один – для чего-то, что оно бы и так, вероятно, сделало).
*** Массовая коммуникация. Эта способность работает, как Коммуникация, но применима ко всем животным в пределах слышимости. Кроме того, психик может общаться с различными типами животных одновременно. Бросок со сложностью 6, плюс один на каждый дополнительный вид животных в области использования.
**** Связь с Разумом. С помощью этой способности психик соединяет свой разум с разумом одного животного. Как только связь установлена, разумы психика и животного соединяются до тех пор, пока психик не прекратит ее. Во время действия психик воспринимает все, что воспринимает животное. Он также может общаться с животным, используя любую из предыдущих возможностей Животной Психики, со сложностью, уменьшенной на 1. Побочным эффектом является то, что при получении животным ранений отдача через разум ранит психика. На каждый уровень летального повреждения, полученный животным, психик получает один уровень ударного, поглощаемого обычным образом. Сложность броска 8.
***** Доминирование. Эта способность предоставляет психику полный контроль над разумом животного. Оно сделает все, что пожелает психик, даже ценой собственной жизни. Сделайте бросок со сложностью 8 и потратьте 1 ПСВ. Животное дословно выполнит одну команду. Команда может содержать условие («Если кто-то нападет на меня, убей его»), но не может содержать связку действий («Иди по запаху с этой рубашки и нападай на того, кто так пахнет»).

Анти-психик
Зиппо огляделся в подвале заброшенного здания. Хорошо будет гореть, подумал он, очень хорошо. Он прищелкнул пальцами. Его глаза расширились, и он уставился на собственную руку. Он щелкнул снова и прошептал: «гори». Его голос дрогнул, и он щелкнул в третий раз: «гори, чтоб тебя». Позади него послышался голос: «Извини, светлячок. Не могу позволить тебе это сделать».
Анти-психика – самый редкий из наблюдавшихся до сих пор психических талантов. Само присутствие такого психика заставляет ослабнуть или отказать даже надежные психические таланты. Те из столкнувшихся с подобной силой, чьи собственные способности нацелены на восприятие, описывают анти-психика, как «генератор помех на ментальном плане». Анти-психик не может приобретать никаких других психических способностей. В силу неявной природы их силы, большинство анти-психиков не подозревают о ней, пока с ними не столкнутся – иногда в бою – другие психики. Анти-психика действенна против всех психических способностей, а так же против Сферы Разума (хотя она предоставляет только один уровень защиты от последней, независимо от могущества анти-психика).
Чем сильнее анти-психик, тем больше радиус его действия. Анти-Психику не «активируют», как остальные способности; наоборот, она всегда присутствует вокруг

носителя, добавляя свой уровень к сложности применения всех психических способностей в радиусе действия. (Как обычно, превышение сложности 9 порождает порог для успехов). Броском Интеллект + Медитация (сложность 7) анти-психик может приглушить свою ауру на один уровень на выброшенный успех; это предоставляет ему некоторое подобие контроля над своей способностью. По усмотрению Рассказчика трата ПСВ может позволить анти-психику полностью отключить свою силу на один ход или сфокусировать ее на конкретном противнике, а не на всей области. Разумеется, сначала анти-психик должен узнать о существовании своей способности, о том, что она такое, как ее направлять и как медитировать на ее использовании, и только потом он сможет хотя бы пытаться ее контролировать, но это касается психических феноменов вообще.
* Радиус 5 метров (прим. переводчика: в оригинале ярдов, но мне лень считать сантиметры…)
** 10 метров
*** 15 метров
****20 метров
**** 25 метров

Астральная Проекция
Тело Карлы содрогнулось на заднем сиденье машины, когда с ним воссоединился ее дух. Она утерла рот рукой и потянулась. Джон передал ей банку газировки и тихо поинтересовался: «Ну как, сработала наводка?» Карла жадно сглотнула жидкость и кивнула. «Точняк. Господин Вице-Президент по Маркетингу занимается со своей секретаршей еще кое-чем помимо надиктовывания документов. Его жена может звонить своим адвокатам. Все доказательства, какие им понадобятся, найдутся в записях отеля».
Способность к Астральному Проецированию позволяет психику отделять свой дух от тела. Бестелесный дух способен очень быстро перемещаться в таком виде. Дух незримо путешествует по планам мысли, в то же время сохраняя способность смотреть в физический мир. В астральной форме психик не может физически воздействовать на реальный мир, но может использовать другие психические способности (сложность для подобных действий повышена на два). Находясь вдали от своего тела он, однако, не способен ощущать то, что с ним происходит. Ночной кошмар многих практиков внетелесных путешествий - что кто-то переместил или повредил их физическую оболочку, пока их дух вольно странствовал.
Две астральных проекции способны действовать друг на друга, хотя применительно к астральному бою они заменяют свою Ловкость Смекалкой, Силу Интеллектом и Выносливость – Восприятием. Некоторые психики когда-то могли различать призраков и различных духов, но большинство подобных духов теперь кажется смазанными тенями на грани восприятия. В целом астральный дух может видеть материальный мир и других духов плана мысли; духи умерших и прочие остаются недоступны восприятию, кроме как для тех психиков, у кого есть еще и способности медиума.
Чтобы высвободить астральную форму, игрок тратит один ПСВ и делает бросок своей силы. Если бросок провален, психик не сможет покинуть тело в ближайшие сутки. Психики, которые часто бывают на астральном плане, шепчутся, что туда время от времени вторгаются другие сущности, и в некоторых случаях обнаруживают, что их души затягивает в странные миры духов далеко от плана смертных. Кое-кто так и не находит дорогу назад. Осторожность – это главное правило исследования планов, неведомых смертным.
Бросок: Восприятие + Медитация, сложность 8
* Обладая лишь зачаточными сведениями о существовании астрала, психик может настраивать собственные чувства, чтобы воспринимать астральный план, но не способен по-настоящему туда входить. Психик видит астральную реальность, наложенную поверх нормального физического мира. Некоторые психики предпочитают закрывать глаза и

визуализировать астральный план; другим не составляет труда смотреть сразу на оба. Психик может смотреть на астральный план, пока сохраняет концентрацию на нем.
** Персонаж может покидать тело на срок в одну минуту на пункт Выносливости. Из чувств, в астральной форме ему доступно только зрение; максимальное расстояние отдаления от тела – примерно миля.
*** Персонаж может покидать тело на срок до десяти минут на пункт Выносливости. Он приобретает способность слышать, и может отдаляться от тела на расстояние до ста миль.
**** Психик теперь может покидать тело на срок до часа на пункт Выносливости и отдаляться на тысячу миль. Каждый час вне тела, после первого, требует траты 1 ПСВ. Если игроку удастся бросок Обаяния + Оккультизма (сложность 8), психик сможет проявиться перед наблюдателями как просвечивающее призрачное видение, хотя не сможет словесно общаться с ними.
***** Психик может астрально путешествовать куда угодно по всему миру, пока его тело остается здоровым, и может нормально пользоваться всеми чувствами. Если он пожелает проявиться, сделав описанный выше бросок, то будет выглядеть, как полупрозрачная, слегка смазанная и несколько идеализированная копия своей реальной внешности. При проявлении он сможет говорить, хотя и шепотом. Ни проявление, ни его голос не отобразятся на записях.

Биоконтроль
Бумажные доллары кучкой легли на барную стойку. Пять очень пьяных мужчин и один, притворяющийся захмелевшим, стояли неровным кругом. «Последний, кто уронит, и заберет конфетку, - утвердил трезвый. – Раз… Два… Три!» Шесть спичек вспыхнули, оживая, сжатые в стиснутых пальцах. По мере того, как пламя ползло по картону, спички падали. Под конец один пьяный мужчина и один трезвый мужчина держали трепыхающееся пламя в пальцах. Задыхаясь от боли, последний из пьянчуг уронил свою спичку.
«Охтыбляжжется!» Его глаза расширились. «Фил, как ты это вот так можешь?» Трезвый Фил посмотрел на огонек спички, трепещущий между его большим и указательным пальцем. «Практика».
Большинство психиков обращают свои паранормальные способности вовне, ощущая вещи, недоступные обычному восприятию, или подчиняя их своей воле. Другие психики обращают свое могущество внутрь. Психики с Биоконтролем регулируют свою безусловную нервную деятельность с легкостью, с которой другие завязывают шнурки. Правильное применение Биоконтроля позволяет отключать боль, регулировать работу внутренних органов или даже направлять кровопоток и выделения желез по своему усмотрению. Хотя некоторые, обычные в остальном, люди осваивают базовые техники обратной биологической связи, действительно талантливый психик способен творить изумительные вещи за пределами возможностей любых практиков медитации, кроме самых усердных.
Бросок: Выносливость + Медитация
* Самоконтроль. Психик обладает властью над своим телом на базовом уровне. Введя себя в гипнотическое состояние, он управляет базовыми функциями. Он может заставить небольшой порез перестать кровоточить, может игнорировать не очень сильную боль или задержать дыхание на дольше, чем это возможно в нормальных условиях. Для применения эффекта требуется успешный бросок со сложностью 6. В этом самостоятельно вызванном трансе психик не может делать ничего, кроме как сосредотачиваться на собственном теле. Он смутно ощущает, что происходит вокруг, хотя может по желанию выйти из транса.
** Само-Исцеление. Поддерживая свой внутренний фокус в течение продолжительного времени, психик ускоряет процесс лечения. Психики с само-исцелением восстанавливаются значительно быстрее, поскольку их контроль над телом позволяет им эффективнее заращивать плоть и отбиваться от инфекций. Бросок со сложностью 7, хотя

текущие штрафы на раны добавляют сложности. Каждый успех уменьшает время на лечение на один шаг по таблице лечения (см. ***Маг: Восхождение***, стр. 247). Чтобы способность работала, персонаж должен проводить время, с комфортом отдыхая (и, желательно, получая тот или иной медицинский уход). Например, если Рэймонд дошел до состояния «Mauled», то он делает бросок Выносливости + Медитации с вычетом двух кубиков. Если он набрал три успеха, то восстановится от «Mauled» до «Wounded» за три дня. После этого он может сделать следующий бросок, чтобы восстановиться от «Wounded» до «Injured».

*** Истерическая Сила. Психик приобретает контроль над своими адреналиновыми железами, что дает ему возможность ненадолго приобретать истерическую силу и скорость. Игрок делает бросок со сложностью 8. Каждые два успеха предоставляют персонажу одну дополнительную точку в Силе, Ловкости и Выносливости, до максимума в 5 точек в любой из характеристик. Эффект длится одну сцену, после чего персонаж должен сделать новый бросок со сложностью 6, чтобы «поглотить» эти успехи, как ударные повреждения – когда психик выходит их «истерического» состояния, его тело отзывается на излишний стресс и боль. (Некоторые психики рассматривают это скорее с позиции направления энергии, чем в рамках научной методологии, и могут использовать Истерическую силу безо всяких попыток наладить диалог со своими железами. Результат будет тот же).

**** Игнорирование Болевых Реакций. Психик обладает способностью на короткое время отключать свои центры боли. Это не лечит никаких повреждений, но позволяет ему функционировать, несмотря на раны. Бросок делается со сложностью 7. Каждый успех позволяет психику игнорировать один кубик штрафа на раны в течение одной сцены. В конце сцены штраф на ранения вернется, и персонаж не может вновь сопротивляться боли, пока не вылечит хотя бы один уровень повреждений.

***** Разум Превыше Материи. Персонаж полностью контролирует свое тело. Он может по желанию остановить собственное сердце, приостановить потребление кислорода, управлять пищеварением, контролировать иммунитет и ускорять или подавлять рост клеток, регенерацию или обмен веществ. Фактически, психик может сознательно заставлять свое тело совершать биологические действия, как будто его разуму подчинена каждая клетка в отдельности. Психик может нейтрализовать большинство токсинов броском со сложностью 8, хотя достаточно большая доза (скажем, кварта ртути) все равно одолеет его организм. Он может отразить почти любую смертную болезнь, аллергию или раздражение, и даже может попытаться противодействовать серьезным болезням типа ВИЧ и рака (сложность тоже 8). Задействовав контроль боли (предыдущая способность), он может изгибать и выворачивать свое тело противоестественным образом и выскальзывать из оков или пролезать в узкие места. Он может минутами не дышать, при этом оставаясь активным, и, при необходимости, может перенаправлять яд на конкретные части тела – так, что ум и руки работают, а от ядовитого газа страдают только ноги. Психик, если он подготовил свое тело к получению травмы, может располагать стандартным броском Выносливости для поглощения любого повреждения, даже аггравированного (сложность 8; количество успехов определяет максимальное количество кубиков, которое психик может использовать для поглощения летального или аггравированного повреждения в течение сцены, не считая брони и прочих внешних модификаторов).

Ченнелинг[5]

Миссис Джефферсон медленно шла от овощного магазина к автобусной остановке. Пакеты были тяжелыми, а мальчишки, в который раз, намеренно не предложили ей помочь их донести. «Детишки нынче пошли, - подумала она. – Мам, ты, должно быть, смеешься надо мной с неба, и я этого и заслуживаю, так и есть». Визг тормозов и

[5] Channeling – направление чужого духа сквозь собственное тело

мокрый, мясной звук удара выдернул ее из размышлений. Джип повстречался с пешеходом; джип победил. На улице лежал молодой мальчик, истекая кровью из многочисленных ран. Его скейтборд валялся в кустах рядом. Миссис Джефферсон помолилась про себя: «Доктор Уэст, этому пареньку нужна твоя помощь». Она почувствовала, как руки доктора Уэста двигают ее болящими от артрита пальцами; он/она целеустремленно зашагал/а к месту происшествия. Она выдернула телефон из рук водителя джипа и повесила трубку, прерывая его звонок адвокату. Морщась от боли в коленях, она присела рядом с мальчиком и набрала 911. Голосом более глубоким, чем ее собственный, она произнесла в трубку: «Здравствуйте. Я на углу Мэрфи и Шестого шоссе, у нас ДТП с пешеходом. Травмы головы, груди, левой руки. Пульс слабый. Передняя стенка живота при прощупывании твердая. Скорой потребуется оборудование для промывания». Миссис Джефферсон предоставила доктору Уэсту помогать мальчику, хотя на задворках ее сознания трепыхались брюзгливые мысли о пакетах с овощами».

Некоторые психики обладают способностью обращаться к знаниям тех, кто уже отошел. Ченнелеры черпают знания и опыт умерших, на время приобретая навыки, которых недостает им самим. Некоторые психики располагают собранием духов, к которым обращаются за помощью и содействием. Другие утверждают, что черпают из коллективного бессознательного.

Хотя источник знания может быть разным, эффект остается тем же. Игрок делает бросок своих кубиков на Ченнелинг (сложность 7); каждый успех предоставляет персонажу одну точку Таланта, Навыка или Знания, требуемого на остаток сцены. При провале, ченнелер слишком широко открывает себя планам духов; он может вызвать какую-нибудь враждебную сущность, которая попытается перехватить управление его действиями, потерять часть своих обычных Способностей из-за того, что его собственную личность захлестнули чужие, или просто утратить способность пользоваться своими способностями к ченнелингу на день или больше. (*Примечание переводчика: Критический провал? Добро пожаловать, Malkavian Madness Network welcomes thee %P*)

Надо отметить, что единовременно можно «направлять» только одну личность. Соответственно, нельзя накапливать дополнительные точки путем направления нескольких личностей зараз.

Бросок: Восприятие + Осведомленность (Awareness)

* Персонаж может «направлять» один раз в день. У него есть смутное ощущение других личностей, витающих вокруг, и возможности существования чего-то, подобного личности, за пределами тела, но этим дело и ограничивается.

** Персонаж может «направлять» два раза в день. Также он может, со сложностью, равной локальному уровню Барьера, ненадолго смотреть в Земли Теней, где обитают призраки. Он может общаться с призраками в течение одной минуты на успех броска.

*** Персонаж может «направлять» три раза в день. Он также может смотреть в Земли теней в течение целой сцены, сделав успешный бросок против сложности Барьера.

**** На этом уровне и далее нет ограничений на то, как часто персонаж может применять ченнелинг, хотя сложность будет возрастать на один за каждый раз после третьего до тех пор, пока персонаж не выспится. Он также может предоставлять призракам, искушенным в искусстве овладения телом смертного (призраки называют это искусство «Кукловодством»), возможность легко входить в ее тело и пользоваться всеми ее навыками. Медиум сохраняет полную осведомленность о действиях призрака. Он также может изгнать завладевшего им призрака, одержав над ним верх в состязании Силы воли; каждая попытка это сделать стоит одну единицу Силы воли и занимает полный ход борьбы.

***** Психик может «направлять» две отдельных личности сразу (и, соответственно, игрок может делать два броска Ченнелинга и приобретать соответствующее количество точек Способностей). Как и раньше, предела тому, как часто персонаж использует ченнелинг, нет, но успешные попытки становятся сложнее с каждым разом, пока персонаж не

отоспится. Будучи одержим призрака, ченнелер часто приобретает какие-то из его воспоминаний, не связанных с тем, что овладевший делает или говорит; более слабый ченнелер может надеяться, что призрак скажет или сделает что-то важное, но мастер может обрести доступ к собственной памяти призрака и его страстям (в понятиях игры, ченнелер приобретает ощущение Натуры, Стереотипа поведения (Demeanor) и движущих побуждений призрака).

Ясновидение

«Шесть… семь… трудно сказать. Что-то там на самой грани, не могу нормально разобрать». Пол крепче зажмурил уже закрытые глаза, по его лбу катил пот. «Тот, высокий – он там. Он чем-то машет. Что-то говорит. Это… похоже на деньги, но странного цвета… нет, это что-то типа диаграммы. План! Чертеж!»
Пол с измотанным видом открыл глаза. «Валент достал планы. Вечером нам придется сваливать!»

Ясновидящий обладает способностью отбрасывать собственные чувства, что позволяет ему воспринимать людей, места или вещи на большом расстоянии. Хотя технически Ясновидение указывает на возможность удаленного взгляда, некоторые психики способны также направлять свой слух или другие чувства. В отличие от случая с астральной проекцией, ясночувствующий не отделяет своего сознания от тела; он сохраняет восприятие того, что происходит вокруг него (хотя этот факт может сильно сбивать его с толку, если он пытается сконцентрироваться на двух местах сразу). Соответственно, ясновидящий не перемещается в пространстве – он просто воспринимает то, что происходит в месте, на котором сосредоточился, как если бы он сам там находился.
То, насколько психик знаком со своей целью, может поднять или снизить сложность (плюс-минус один или два). Как только ясновидящий «зацепился» за цель, он может «вертеть камеру» вокруг нее, что позволяет ему рассматривать все в непосредственной близости. Упомянутая «непосредственная близость» и ограничивает пределы его восприятия. Если персонаж хочет посмотреть за эти пределы, он должен перефокусироваться, а игрок – сделать новый бросок. Например, персонаж, смотрящий в какую-то комнату в другом доме, будет видеть все, что в ней находится. Однако для того, чтобы переключить восприятие на соседнюю прихожую, потребуется второй бросок. Ясновидящий не способен увидеть ничего, что он не смог бы ощутить своими обычными чувствами. Так, если в рассматриваемой области полная темнота, удаленное зрение не принесет пользы.
Бросок: Восприятие + Осведомленность (Awareness)
* Персонаж может видеть, хотя картинки смазанны и похожи на сон. Персонаж может отправлять свои чувства только на небольшое расстояние – примерно около мили от своего тела.
** Персонаж может четко видеть удаленным зрением, а так же смутно слышать. Расстояние теперь ограничено пятью-десятью милями от него, смотря по количеству успехов (один успех – пять миль, два – десять, и т. п.).
*** Персонаж может четко видеть и слышать на расстоянии. Также он может «касаться» предметов, хотя его чувство осязания слабо, как сквозь плотные перчатки. (Естественно, двигать вещи он не может). Дальность действия увеличивается до 10 миль за успех.
**** Персонаж может ясно видеть, слышать и осязать на расстоянии. Вдобавок он может ощущать сильные запахи. Расстояние – сто миль на успех.
***** Персонаж может свободно пользоваться на расстоянии всеми пятью чувствами. Расстояние – до тысячи миль на успех.

Киберкинез

«Ну ладно, джентльмены, вот вам новый жулик, которого надо высматривать в оба глаза. Кто-то взламывает банкоматы в даунтауне. Пока что успел насобирать около

$17.000. Никто ничего не видел, и внутренние записывающие устройства ни фига не записали. Мы полагаем, он одет как сотрудник техобслуживания, так что никто не обращает внимания, когда он вскрывает эти штуки. Ребята из криминалистики сейчас просматривают людей из банковской обслуги, ищут, не было ли у кого из них ссоры с начальством или еще каких проблем на работе.
Ну вот и все, поехали. И поосторожнее там».
Киберкинез – талант относительно новый, и заключается он в контроле за электронной машинерией силой мысли. Исследователи паранормальных явлений полагают, что киберкинез – это обособленная форма телекинеза. Киберкинетики генерируют маломощные электромагнитные поля, которые влияют на оперативные системы компьютеров и прочего электронного оборудования (стереосистем, сигнализаций и прочего). Впрочем, хотя психик может контролировать машину, он не может «читать ее разум». Это отдельная способность под названием Киберпатия. При использовании любой способности выше первого уровня он должен иметь возможность видеть, что делает, обычно через монитор или дисплей. Фактически, киберкинетик способен отправлять в машину информацию, но считывать ответ должен обычным образом (или с помощью Киберпатии).
Бросок: Манипулирование + Компьютеры
* Переключатель. Киберкинетик обладает способностью включать/выключать компьютеры или электрооборудование. Бросок со сложностью 6 для машин, которые полагаются на электронные реле; 8 для тех, которые требуют физического нажатия кнопки «Вкл/Выкл».
** Связь. Психик может управлять электрооборудованием, не касаясь его, как будто с помощью пульта дистанционного управления. Это не предоставляет ему возможности обходить коды или пароли. Он может ввести пароль, не касаясь клавиатуры, но ему не удастся войти в систему без пароля. Бросок со сложностью 4 или 5 требуется для простых действий типа программирования видеомагнитофона или ввода данных в Word. Более продвинутые действия и сложность будут иметь соответствующую: управление машиной с гидроусилителем руля потребует сложности 7, а контроль над компьютерными «мозгами» фабрики – 9.
*** Помехи. Персонаж обладает способностью отправлять маломощные разряды энергии, которые вызывают в компьютерах электронное подобие эпилептического припадка. Компьютеры зависают. Видеооборудование начинает показывать «снег», устройства записи ничего не записывают, кроме статического «шума». Эффект создания помех действует до тех пор, пока киберкинетик на нем сосредоточен. Когда эффект прекращается, машины возвращаются к нормальному режиму работы, хотя системы из числа менее устойчивых могут выйти из строя. Бросок со сложностью 7, сложные системы могут потребовать 8 или 9.
**** Пароль. Киберкинетик захватывает операционную систему компьютера, фактически, приобретая любой пароль или код, какой ему потребуется. Он может заставить компьютер делать все, на что в принципе может быть способна нормальная операционная система. В частности, он может создать себе админский доступ, стереть данные или подделать электронное письмо от кого угодно с аккаунтом в этой системе. Бросок со сложностью 7 для обычных персональных компьютеров, 8 или 9 для машин с продвинутыми системами безопасности или другими средствами защиты от вторжения.
***** Перегрев. Психик обладает таким контролем над электроникой, что может фактически «перепрограммировать» компьютер, заставив его выйти за пределы нормальных возможностей. Компьютер считает быстрее, манипулятор робота поднимает больше, лазер жжет горячее. Бросок со сложностью 8; каждый успех добавляет психику дополнительный успех при его следующем применении данной машины. Каждый успех, однако, причиняет машине повреждение на один «уровень здоровья». Применяйте к последующему функционированию машины модификаторы на ранения, пока ее не починят.

Киберпатия

- Ты – один из наших лучших программистов, Сридхар, но на работе ты ведешь себя совершенно непростительно. Ты опаздываешь. Ты презираешь дресс-код. Ты не следуешь памятке по корпоративному стилю одежды. Тебя заметили на том, что ты тратил рабочее время на сидение в том чате. И ты слишком громко слушаешь свою музыку. Что скажешь в свое оправдание?»

- По крайней мере, я не трачу рабочее время на то, чтобы писать письма любовнице. Как думаешь, твоей жене будет интересно узнать про Ванессу?

- Что? Откуда ты…

Сридхар пожал плечами. Он откинулся в кресле и закинул ноги на стол босса, прямо поверх ноутбука. «Давай лучше поговорим о моем повышении».

В то время как киберкинетик обладает способностью контролировать электрооборудование, киберпат способен считывать данные, хранящиеся на компьютере. Исследователи полагают, что методика считывания магнитных узоров из оперативной памяти компьютера или с жесткого диска напоминает то, как телепаты считывают электроимпульсы человеческого мозга.

Любое применение Киберпатии требует, чтобы компьютер находился в прямой видимости психика. Персонажи, использующие Удаленный Доступ, не обязаны видеть удаленные компьютеры, к которым подключаются, но они должны видеть машину, которую используют как точку входа. В любом случае, сложность зависит от сложности системы: 6 для обычного персонального компьютера, 9 для серьезно зашифрованных систем. Эту способность также можно использовать, чтобы прочитать данные, размещенные на дискетах, пленках или других цифровых носителях. Сложность 6 для обычного носителя, 8 для зашифрованных данных. Говоря в общем, эти способности требуют от 10 до 15 минут для применения, хотя киберпат может использовать успехи своего броска, чтобы сократить время, из расчета на минуту за каждый успех.

Бросок: Восприятие + Компьютеры

* Анализ структуры. На этом уровне киберпат обладает способностью изучать структуру директорий на компьютере. Он может видеть, какие файлы хранятся на жестком диске, но не может получить к ним доступ. Эта способность может быть полезна для киберпата-хакера, ищущего конкретный информационный объект.

** Режим чтения. Киберпат может не только путешествовать по структуре директорий, но и читать файлы. Простые текстовые и графические файлы легко воспринимать. Кроме того, он может уловить функции программ. Расшифровка зашифрованных файлов ему на этом уровне недоступна.

*** Скачивание. Психик может «скопировать» файл с компьютера в свой разум, записывая данные в неиспользуемые секции своего мозга. Хотя он может читать текстовые файлы, воспринимать графические или звуковые файлы и понимать природу программ, он не может «запускать» программы у себя в голове. При наличии Киберкинеза 2, «Связи», киберпат может выгружать данные на другой компьютер. Киберпат может загрузить в свой разум одну программу или файл на каждую точку в Ментальных Параметрах (Mental Attributes), которой обладает. (Пример. Сридхар обладает Восприятием 3, Интеллектом 4 и Смекалкой (Wits) 3. Он может держать в голове до 10 файлов). Рассказчику следует решать, сколько места в голове занимает конкретный файл. Большие файлы, типа ядер операционной системы, больших архивов или файлов с полнометражными фильмами, могут занимать больше чем одно «место» в голове киберпата.

**** Удаленный доступ. С помощью этой способности киберпат может подсоединиться к любому компьютеру, с которым соединен его локальный компьютер. Киберпат не обладает никакими дополнительными возможностями, кроме самой возможности обращаться с удаленным компьютером, как если бы он стоял у него на столе. На каждый «прыжок» между компьютерами киберпат теряет один кубик из своего запаса.

***** Расшифровка. Понимание киберпатом компьютеров возрастает настолько, что он может расшифровывать зашифрованные данные. Данные могут находиться на каком-то компьютере (доступном непосредственно или с помощью Удаленного Доступа), а могут быть уже Скачанными в разум психика.

Порождение Эктоплазмы

Подростки выбежали из дома, зовя кого-нибудь, хотя бы кого-нибудь, на помощь. Барбара усмехнулась в своем укрытии на чердаке. Ее «Страшные Фантомы», как их называл тот тощий ребенок, работали, как настоящий амулет. Она позволила концентрации ослабнуть, и по всему дому ужасающие создания из дыма и тени растворились, оставляя только толстый маслянистый след, показывающий, где они были. Барбара открыла сотовый телефон. «Барб на связи. Да, эти вездесущие детишки какое-то время здесь не появятся».

Порождение Эктоплазмы относится к числу наиболее стремных психических феноменов. Оно позволяет призывать вещество духов – плазму – в осязаемой форме. Силой воли и личности психик притягивает призрачные энергии и делает их вещественными. Чаще всего она проявляются как студень, хотя при хорошем навыке психики способны рассеивать или концентрировать его, чтобы создавать странно поблескивающие сети, липкий туман и прочее в том же духе. Подобные создания выглядят довольно тревожно и не реагируют ни с одним известным соединением обычной химии; более того, эктоплазма имеет свойство вскоре «рассасываться», возвращаясь в ничто Иного Мира и избегая научного анализа. Для призраков все эктоплазматические создания реальны. Они не могут проходить сквозь туманы эктоплазмы. Психики, атакующие призраков эктоплазматическими сущностями, наносят им полноценные повреждения, хотя им требуется тем или иным способом видеть упомянутых призраков в их «Землях Теней».

Бросок: Обаяние + Оккультизм

* Большие Сопли. Психик может призвать несколько прядей соплеподобного вещества. Эктоплазма, созданная этой способностью, истекает из естественных отверстий психика или появляется вслед за его прикосновением, как слизистые, блестящие следы. Каждый успех позволяет психику оставить след слизи, который продержится один ход. Эта слизь выглядит мерзко и противно, но не производит никаких вредоносных эффектов. Призывание только этой слизи происходит со сложностью 5. Психик также способен худо-бедно призывать эктоплазмический туман. Густой белый туман, как пар из носика чайника, вырывается из глаз, носа и рта психика. Созданное облако имеет более-менее сферическую форму диаметром около 5 футов, плюс один фут на каждый успех, выброшенный при его создании. Облако висит в воздухе перед психиком и не двигается. Облако медленно растворяется, оставляя после себя маслянистую вязкую слизь. В неподвижном воздухе облако держится два хода, плюс один ход на успех. Сильный ветер рассеет облако за половину этого времени. Сложность броска для создания такого облака – всего 6.

** Туманы. Контроль психика над эктоплазматическим облаком растет, и облако начинает повиноваться командам призывающего. Облако больше не рассеивается на ветру и держится, пока призвавший сосредоточен на нем. Если оставить его сферой, туман будет иметь радиус в пять футов, плюс один фут на успех в броске на его создание. Психик, однако, обладает зачатками контроля над формой тумана, хотя контроль этот лишь базовый. Пока что не удастся сформировать сложную форму. Облако изначально проявляется перед психиком, хотя оно может двигаться со скоростью около 5 футов на раунд, если призывающий захочет этого. Как только концентрация психика нарушается, облако рассеивается в течение 5 раундов. Сложность – 7.

*** «Туман такой густой…» Вкладывая в эктоплазматическое облако больше своей воли, призывающий делает его плотным на ощупь. Облако на ощупь похоже на сахарную вату; требуется сделать бросок Силы (сложность 6), чтобы пройти сквозь него. Если бросок успешен, персонаж движется с четвертью нормальной скорости. Атаковать туман обычным

оружием обычно не сильно полезно. Пули, клинки и кулаки могут поколебать плотную эктоплазму, но не способны ее рассеять. Чтобы произвести туман, игрок делает бросок со сложностью 8. Туман появляется перед призвавшим и не движется. Психик придает стене эктоплазмы форму при создании, хотя ее общий объем соответствует сфере радиусом в пять футов, плюс фут на каждые два успеха. Облако остается плотным, пока призывающий сосредоточен на нем. Когда концентрация нарушится, облако продержится еще три раунда, хотя сразу перестанет быть плотным.

**** Скульптор грез. Возросший контроль психика над своей эктоплазмой позволяет ему отливать из нее сложные фигуры. Эктоплазмическое существо может выглядеть, как пожелает психик, хотя его цвет останется мутно-белым. Призывающий создает его рядом с собой, бросок делается со сложностью 8. Будучи создано, существо движется со скоростью 10 ярдов в час. В ходе создания психик получает одну точку на успех и распределяет эти точки по физическим характеристикам существа.

(Пример. Мэтью выбросил 4 успеха при создании эктоплазмического существа. У него четыре точки, которые можно разделить между тремя физическими характеристиками. Поскольку он хочет, чтобы его творение тащило его сумки с овощами, он дает ему две точки Силы и две – Ловкости. Его Выносливость равна нулю, так что любое повреждение, даже ударное, заставит творение растаять.)

Сгущенная эктоплазма получает ударное повреждение от пуль и режущего оружия, и летальное – от огня (или других неблагоприятных условий окружающей среды) или попыток кого-то в него врезаться. Его поглощение ударных повреждений соответствует его Выносливости, а летальный урон не поглощается. Если существо получает любой летальный урон (включая урон от «перенасыщения» ударными повреждениями), оно исчезает. Это существо – марионетка под контролем воли психика. Оно не может отходить из пределов восприятия психика или воспринимать что-то, чего психик не воспринимает. Если концентрация прерывается, существо тает в облаке дыма.

***** Tulpa. Мощным выплеском мысленной энергии психик создает эктоплазмическое продолжение собственной воли. В отличие от Образа Грез, Тюльпа обладает зачатками собственного разума. Психик тратит очко Силы воли и делает бросок Обаяния + Медитации (сложность 7). Психик может тратить дополнительные очки Силы воли и создавать Тюльпу продолжительным броском. Каждый успех дает 3 точки. Точки можно потратить на следующее:

точка Физических показателей	1 точка
точка Ментальных показателей (показатели не могут быть выше, чем у создателя)	2 точки
уровни здоровья	1 точка
дополнительные чувства (при сотворении существо получает одно чувство, если у него есть какие-то Ментальные показатели)	1 точка
дополнительное движение (без этих точек существо может лететь со скоростью бега человека, соответственно его Ловкости).	1 точка / ярд

Психический Гипноз

«Посмотрите в мои глаза, мистер Рид. Теперь расслабьтесь. И… спите». Джейн посмотрела на часы, радуясь, что мистер Рид – последний клиент на сегодня. «Вы больше не хотите курить. Курение вредно для вас. Когда вы подумаете о том, чтобы закурить, то почувствуете себя плохо». Джейн достала свою книжку и оставила клиента сидеть на месте, все еще в трансе. Клиенты не верили в результативность ее работы, если она занимали всего пять минут, независимо от результатов. Она начала читать роман, но, прочитав всего один абзац, подняла глаза. «Ах, да, мистер Рид. Оплатите счет вовремя».

Многие гипнотизеры обещают результаты. Некоторые даже предоставляют их. Психики со способностями к гипнозу способны затмить возможности лучших ярмарочных трюкачей. Хотя их способностям недостает скорости мысленных команд вампира или эффектов

Сферы Разума, психики-гипнотизеры во многом способны добиваться тех же эффектов за счет времени и усилия.
Бросок: Манипулирование + Экспрессия
* Трансовое состояние. Гипнотизер может ввести добровольного субъекта в гипнотический транс. В трансе память субъекта проясняется. Он также может демонстрировать больший контроль за своей физиологией. Хотя гипнотизер не может отдавать субъекту команды, человек в трансе автоматически расслабляется и настраивается на отдых. По усмотрению Рассказчика он может восстановить одну точку Силы воли на каждые два успеха, набранные гипнотизером. Психик, если захочет, может загипнотизировать самого себя. Бросок в любом случае будет со сложностью 6. Введение субъекта в транс занимает пять ходов. Субъект выйдет из транса, если его встряхнуть или еще как-то потревожить.
** Побочное внушение. После введения субъекта в глубокий транс (что занимает обычные пять ходов), гипнотизер может приказывать субъекту совершать действия, находясь в трансе, причем каждая команда занимает раунд. В трансе субъект будет выполнять любое действие, в выполнении которого ему не станут препятствовать. Кроме того, введенный в транс лучше контролирует свои анатомические реакции. Загипнотизированный человек может ходить по горячим углям, потреблять при дыхании меньше кислорода или даже игнорировать штрафы на ранения. Гипнотизер также может заставить субъекта забыть предыдущие действия, совершенные в состоянии транса. Сложность 6 для простых команд, 7 для команд, вызывающих смущение или заставляющих забыть действия, совершенные под гипнозом, и 8 для контроля за болевыми реакциями. Субъект не выйдет из транса, пока ему не скомандует гипнотизер.
*** Отложенное действие. Субъект воздействия гипнотизера теперь совершает то, что ему приказали, уже после того, как транс прерван. Психик внедряет любую команду или подправленное воспоминание из числа низших навыков гипноза, но на сей раз действие должно произойти в конкретный момент времени. Команды внедряются как при Побочном внушении, но сложность выше на 1. Каждый успех в броске позволяет гипнотизеру внедрить одну команду. Каждое дополнительное условие также стоит одного успеха. Требуется пять ходов, чтобы загипнотизировать субъекта, плюс по одному ходу на внедрение каждой команды. Гипнотизер может назначить в качестве одной из команд мгновенное впадение в трансовое состояние в более позднее время.
Пример. Невероятный Стив гипнотизирует Дэнис, одну из его зрительниц. Он набирает три успеха в своей попытке ее загипнотизировать. Далее он приказывает ей следующее: когда кто-нибудь произнесет слово «кролик», она подпрыгнет на одной ножке (первая команда), скажет слово «утка» (вторая команда) и опять впадет в транс (третья команда). Он мог бы также приказать ей следующее: подпрыгнуть на одной ноге, когда кто-то скажет «кролик» (начальный успех), и затем, когда кто-то скажет «морковка» (второе условие, наличие которого требует успеха), повернуться на месте (третий успех).
**** Мгновенный транс. На этой стадии гипнотизер становится настолько искусен в наведении трансов, что он могучим усилием воли может делать это одним взглядом. Это стоит одного ПСВ, и игрок делает обычный бросок против сложности, равной Силе воли цели. Если эффект срабатывает, цель вводится в транс на один раунд на успех. Пока цель в трансе, гипнотизер может использовать на ней любую из предыдущих способностей гипнотизма.
***** Манчжурский Кандидат. С помощью этой способности психик может производить над целью серьезное промывание мозгов. На этом уровне глубинного программирования цель сделает все, что скажет ей гипнотизер, даже если для нее это означает смерть. Цель нужно ввести в транс, что занимает 10 минут (и использовать для этого Мгновенный транс нельзя). После этого гипнотизер проводит час на каждую команду, внедряемую в субъекта. Следует потратить два ПСВ и сделать бросок Манипулирования + Лидерства (сложность 7 для команд, которые просто идут вразрез с моралью цели, 9 для команд,

ведущих к смерти цели). Как и в случае с Отложенным действием, количество команд и количество условий, к которым они привязаны, зависит от количества успехов.

Щиты разума

В темной аллее бледный человек наклонился ближе, посмотрел Грейс в глаза и сказал: «Не сопротивляйся».

Она уставилась на него в ответ остекленевшими глазами. «Я так не думаю», ответила она, и ее лицо перестало казаться обмякшим. Глаза бледного человека на мгновение расширились, а потом застыли в ужасе. С мясным чавкающим звуком кол вонзился в его грудь. Грейс хихикнула в лицо обездвиженному вампиру. «Ты разве не слышал? Сегодня ночью у нас «Верни Ночь Себе»«. Она подтолкнула вампира одним пальцем, и тот опрокинулся. Она полезла в карман за зажигалкой. «Вот подожди, сейчас посмотришь, какая у меня есть свечка».

Некоторые психики обладают щитами, которые защищают их разум от ментальных атак, будь то психические нападения, Доминирование вампиров, магические заклинания или еще какое колдунство. Дисциплинированность разума психика, замысловатая запутанность его мыслительных процессов или просто какой-то внутренний талант делает его устойчивым ко внешнему влиянию.

Эта устойчивость касается только атак на разум психика. Например, она не помешает телекинетику поднять его над землей или пирокинетику – сжечь его. Психик может отключить эту защиту, хотя, открываясь для дружественного психика, он становится столь же открытым и для совершенной в этот момент ментальной атаки. На третьем уровне и выше психик может разделять «дружественные» и «враждебные» контакты и использовать щиты против кого-то, при этом позволяя кому-то другому их проходить.

Когда кто-либо ментально атакует психика со Щитами Разума, цель получает возможность сделать контр-бросок некоторого количества кубиков со сложностью 6. Успехи этого броска вычитаются из успехов эффекта. Если защищающийся набрал больше успехов, чем атакующий, то атака не удалась. Если психику и без этого положен бросок защиты (например, против атаки, использующей Сферу Разума), то психик вместо этого добавляет кубики Щитов Разума к своему запасу кубиков на защиту.

Уровень	**Против психических способностей**	**Против прочих ментальных атак**
*	2 кубика	1 кубик
**	4 кубика	2 кубика
***	6 кубиков	3 кубика
****	8 кубиков	4 кубика
*****	10 кубиков	5 кубиков

Провидение

В своем роскошном офисе вице-президент по закупкам по громкой связи беседовал со своим брокером. «Чейз, ты, должно быть, спятил. Акции «Магадон» лезут вверх, как Кинг-Конг. Мы не можем сейчас продавать».

Усталый голос из громкой связи ответил: «И пузырь собирается лопнуть, господин вице-президент. Сегодня к вечеру, самое позднее – завтра утром. Вы окунетесь по полной программе. Я пытаюсь вам сказать, но вы и слушать не хотите».

Вице-президент улыбнулся: «Чейз, ты и ребята из Инсайт всегда давали дельные советы, но у меня степень MBA, полученная в Гарварде, и я знаю, что делаю. Я с тобой завтра поговорю». Он повесил трубку.

У себя в офисе Инсайт Инвестментс Чейз опять вздохнул. «Я знал, что он так и скажет».

Один из самых редких психических талантов – провидение, и только единичные таланты способны приблизиться к ясности видения, необходимой для точного предсказания. Видеть будущее трудно, поскольку вероятности смещаются с каждым действием. Лучшие психики

способны проследовать по наиболее вероятным путям развития событий, но ни один провидец (исключая разве что сказочную Кассандру) не видел будущего со стопроцентной точностью.
Бросок: Восприятие + Осведомленность (Awareness).
* Интуиция. Психику еще только предстоит развить способность к ясному прозрению будущих событий. Тем не менее, его восприятие того, чему еще только предстоит произойти, начинает формироваться. Говоря в общем, эта сила дает ему несколько больше везения, чем обычному человеку, делая его лучше в угадывании. Предсказания случайных событий (например, номеров лото или рулетки) могут быть довольно точными. Кроме того, догадки в других ситуациях могут быть не менее точны. Он может выбрать кратчайший маршрут до места или понять, что один человек «создан» для другого. Сделайте бросок Восприятие + Осведомленность (сложность 7). Чем больше успехов, тем удачнее догадка. Предсказания редко будут стопроцентно точны, даже если набрать пять или более успехов.
** Прозрение. Психик обладает способностью вызывать пророческие видения, подобные грезам. Эти видения никогда не показывают будущее буквально, вместо этого давая метафорические впечатления о грядущем. Враг может представиться черным рыцарем или злобным стрелком. Новый друг может проявиться как собака-поводырь. Обычно форма видения зависит от склада ума психика. Видения поклонника нью-эйдж, читающего будущее по кристаллам, будут отличаться от видений финансиста с Уолл-Стрит. Детальность видения зависит от количества успехов, набранных игроком в броске Восприятие + Осведомленность (сложность 7). Чем больше успехов набрано, тем точнее будет видение, хотя оно все равно останется метафорой.
Пример. Чейз, финансовый консультант Инсайт Инвестментс, пытается увидеть, хорошо ли покажут себя акции конкретной технической компании в наступающем квартале. Он выбрасывает три успеха в своем броске Восприятие + Осведомленность. Это «полный успех», так что видение должно быть точным. Рассказчик решает сообщить ему, что он видит робота с логотипом компании, лезущим на кремниевую гору. В какой-то момент робот оскальзывается, но затем продолжает лезть вверх. Акции в будущем спадут, но отыграют назад и продолжат расти в цене.
*** Чувство опасности. Восприятие психиком будущего предоставляет ему систему раннего психического предупреждения. Это проявляется как встающие дыбом волосы, ощущение покалывания, вспышки гнева или еще каким-то систематическим образом, но обычно для каждого психика это что-то одно: один может ощущать вспышки, другой – судороги, но они будут всякий раз ощущать одно и то же.
Эта способность остается постоянно активной, хотя Анти-Психик (или соответствующая магия Времени и Разума) может подавить или обратить ее. Если персонаж вот-вот окажется в опасности (возможно, кто-то засел в засаде, или слабое звено в цепи, удерживающей люстру над его головой, вот-вот лопнет), Рассказчик делает бросок Восприятия + Бдительности (Alertness) (сложность 6) и справляется с нижеследующей таблицей.

Количество успехов:	**Эффект**
Провал:	Опасность остается незамеченной персонажем, и к тому же он оказывается отвлечет предчувствием или ощущением, которое поставит его в неудобное положение – возможно, он замешкается как раз на той позиции, на которой станет идеальной мишенью для нападающего, или что-то в этом роде.
Нет успехов:	Чувство опасности персонажа просто не срабатывает. На этот раз персонажа не предупреждает никакая сверхъестественная интуиция.
Один:	Персонаж знает, что он в опасности, но не знает никаких деталей этой конкретной опасности.
Два:	Персонаж знает, что он в опасности, и что надо сделать, чтобы ее

	избежать: пригнуться, броситься в укрытие, и т.д.. Это дает персонажу шанс увернуться даже от внезапной атаки.
Три:	Персонаж знает, что он в опасности, знает, как избежать ее и ощущает непосредственный источник опасности. Это позволяет увернуться (с бонусом -1 к сложности) и на мгновение предоставляет психику «ощущение» направления, в котором находится ловушка или нападающий.
Четыре:	Персонаж детально знает опасность и располагает дополнительным ходом, чтобы к ней подготовиться. По сути, опасность на самом деле наступает ходом позже. Это дает психику ход, чтобы действовать, готовиться, отступать, что угодно.
Пять:	Персонаж также приобретает психическое впечатление о том, кто стоит за этой опасностью, если таковой имеется. Персонаж узнает эту личность, если встретится с ней.

**** «Покажите мне карты». Хотя точные предсказания удаленного будущего остаются вне пределов досягаемости персонажа, он обладает почти совершенным видением непосредственного будущего. Сделайте обычный бросок Провидения (сложность 8); каждый успех позволит заглянуть в будущее на один ход. Все остальные игроки и Рассказчик должны заявить о своих будущих планах и целях на столько ходов, на сколько выбросил провидец. Если благодаря знанию будущего провидец изменил свои планы, то и будущее поменялось, и, соответственно, персонажу придется снова пытаться увидеть, что выйдет из новых планов. Например, посреди боя провидец ныряет за укрытие, переставая быть целью для снайпера. Снайпер заявил о своем намерении выстрелить в психика, но, поскольку он перестал быть целью, снайперу не нужно пытаться подстрелить ставшую недоступной мишень; будущее, благодаря вмешательству психика, пошло по другому пути.

***** Ясное Видение. Мало кто из провидцев продвигается в своей способности видеть будущее так далеко. С помощью Ясного Видения психик может точно предсказать наиболее вероятное будущее. Игрок делает бросок Восприятия + Осведомленности (сложность 8). Будущее, как его увидели, вероятно, произойдет, но может быть изменено действиями предсказателя. Предсказатель может выбрать для рассмотрения собственное будущее, будущее своего непосредственного окружения или личности либо объекта, которого он касается. Дальность провидения в будущее такова:

Количество успехов:	**Промежуток времени**
Один:	следующие 12 часов
Два:	следующий день
Три:	Следующая неделя
Четыре:	Следующий месяц
Пять:	Следующий год
Шесть+:	по дополнительному году на успех.

Очевидно, что для Рассказчика может быть затруднительно выдавать конкретную информацию касательно будущего. Вместо того, чтобы выдавать смутную информацию об истории, можно предоставить игроку провидца несколько дополнительных возможностей перебрасывать кубики на конкретные задачи, по одной за историю возможности перебросить на каждый успех, выброшенный в броске Провидения. Это адекватно отображает его возможность провидеть будущее и соответственно подготовиться к нему. Естественно, эту силу можно использовать только раз за историю.

Психическое Исцеление.

Приемный покой травматического отделения оглашали вопли. Свалка из семи машин на скоростном шоссе подтвердила нерушимость законов физики. Автомобили против людей: Люди проигрывают. Посреди хаоса санитарный инженер Ирма Перес, невидимая в своей

желтовато-коричневой униформе, утерла лоб плачущего шестилетнего ребенка. «Sera toda la adequada, pequeqa muchacha». Она огляделась и, благо никто не обращал на нее внимания, положила ладонь на лоб девочки и прочитала молитву Святой Деве. Рваное дыхание девочки выровнялось. «Vaya a dormir». Маленькая девочка улыбнулась и погрузилась в глубокий сон. Травматическое отделение центральной больницы округа отличалось выдающимся процентом вытащенных пациентов, хотя только один человек знал причину этого.

Психические целители – редкая порода, даже среди обладающих даром. Способность исцелять – одновременно благословение и проклятье. Эти силы могут стать для психика и проблемой, когда он станет объектом паломничества людей, ищущих чудесного исцеления, или объектом охоты медицинских властей за нелицензированную медицинскую практику. Все же, психические целители способны совершать невероятные поступки; прикосновением психик заставляет отступать боль и сознательно направляет тело ускорять естественные восстановительные процессы или бороться с инфекциями.

Многие психики с этим талантом обладают довольно высокими навыками по части медицины, хотя обычно не за счет формального обучения. Большинство также обладает сильной эмпатией к другим людям и склонностью ощущать боль и страдание других.

Если игрок провалит бросок, когда психик кого-то лечит, персонаж может вылечить рану неверно (сращивая кости в неправильной позиции, так что их потом придется заново ломать), или может непреднамеренно перенести ранение или болезнь на себя самого. Жертве может даже стать хуже из-за того, что психик неверно направил способности тела к исцелению, и результатом может стать отравление – или рак.

Бросок: Восприятие + Эмпатия.

* Диагноз. Хотя психик и не способен лечить с помощью подобного таланта, за счет этой силы он обладает способностью мгновенно определять болезни или ранения пациента. Эта способность ощущать, что не так, не дает ему возможности вылечить проблему, но дает возможность психику с медицинскими навыками (формальными или другими) предложить наиболее эффективные способы лечения. Психическому целителю без медицинского образования трудно будет объяснить врачам, в чем проблема; так, он увидит СПИД как «Тело больше не хочет отбиваться от болезни». Сделайте бросок восприятия + Эмпатии (сложность 6). Количество успехов определяет точность диагноза. Если у психика есть медицинские навыки, игрок может добавить любые успехи Диагноза к запасу кубиков на последующий бросок Медицины.

** Хороший Ночной Сон. Психик обладает способностью одним прикосновением ускорять естественные возможности тела к восстановлению. Это занимает примерно минуту, и психик обычно возлагает руки на субъекта, «настраивая чакры» или просто массируя пораженную область. По прошествии этой минуты игрок делает бросок Восприятия + Эмпатии (сложность 7). Если бросок успешен, то применительно к скорости лечения субъекта считается, что за ним ухаживает «высокопрофессиональный врач («4 и более точки в Медицине», подробнее см. стр. 247 Маг, исправленное издание). Если игрок набрал 3 и более успеха, субъект также восстанавливает один ПСВ.

*** Основное Исцеление. Способность психика затягивать раны и исцелять болезнь усилилась. Целитель способен излечивать ударные повреждения и излечивать обычные болезни или отравления (токсины третьего уровня и слабее, см. стр. 284, Маг, исправленное издание). Сделайте бросок Восприятия + Медицины (сложность 7). Каждый успех излечивает один уровень ударных повреждений. Каждые два успеха понижают мощность токсинов на 1 уровень. Для действия исцеления нужно по ходу на уровень ранений.

**** Приоритетное лечение. На этом уровне психик может сращивать сломанные кости, закрывать серьезные раны и исцелять сильные болезни. Сделайте бросок Восприятие + Медицина (сложность 7) и потратьте 1 ПСВ. Каждый успех лечит один уровень летального повреждения или снижает на один уровень токсина 4 или ниже для любой болезни или

отравления. Это занимает по 10 минут на уровень ранения; подобное восстановление заметно быстро и необычно, хотя в случае с серьезно раненным пациентом оно может попросту стабилизировать потенциально смертельное ранение и предотвратить смерть.
***** Психическая хирургия. Психик эмпатически протягивает руки в тело пациента, предоставляя ему возможность исторгнуть из тела метастазы или заражения. Психик может исцелять болезни вплоть до 6 уровня токсинов. Бросок Восприятие + Медицина (сложность 8). Процесс занимает по 10 минут на уровень токсина. Целитель так же способен использовать свой талант для нанесения ущерба, как и для исцеления. Эту способность нельзя применять в бою, потому что она слишком медленно действует, но психик способен проникать в здоровое тело и извлекать здоровую ткань. Бросок Восприятие + Медицина (сложность 7). Каждый успех причиняет один уровень непоглощаемого аггравированного урона. Психик просто накладывает руки на плоть субъекта и сосредотачивается; в некоторых случаях из плоти может потечь кровь, или покажется, что пальцы психика погружаются в само тело. В конечном итоге в руках психика, как правило, остается пригоршня окровавленных тканей.

Психическая невидимость

- Давай я проговорю прямо, как это было, Фред, и не забудь, что у нас есть записи всего этого на пленке. Этот парень, одетый в лыжную маску и шинель, заходит внутрь, проходит прямо мимо стола охраны, возвращается с имуществом компании на сумму более десяти тысяч долларов, показывает тебе средний палец и выходит в дверь, ну а ты ничего не заметил?

- Богом клянусь, шеф, я с ним не сговаривался.

- Точно, Фред. Ну давай. Как зовут твоего подельника? Сдай его, и для тебя все обойдется легче.

- Я его не знаю. Я никого не видел той ночью. Я клянусь.

Психическая невидимость может считаться разновидностью массового гипноза. Психик передает всем, кто находится поблизости, простую подсознательную команду: «Не замечай меня». Этот эффект не действует на электронику и прочие средства записи, хотя люди, находящиеся в радиусе действия, но смотрящие при помощи электронных устройств (например, оператор камеры, смотрящий в видоискатель, или кто-то в приборе ночного видения), не увидят невидимого психика.

Это не подлинная невидимость. Если невидимый психик встанет перед чем-то, люди, находящиеся рядом, не смогут видеть то, что находится позади него. Те, кто ожидает увидеть нечто на конкретном месте, но обнаружит, что не может, могут начать замечать, что происходит нечто странное – или же их разум сдастся полностью и переключит их внимание на какой-то другой предмет.

Животные, чей разум работает не так, как человеческий, не подвержены действию невидимости, если только персонаж не располагает Животной Психикой. Существа с обостренным восприятием, активно ищущие психика, могут предпринять противопоставленный бросок, чтобы обнаружить психика с помощью собственных способностей.

Как правило, бросок игрока определяет, насколько сильно скрывающее действие способности. С одним успехом персонаж все еще заметен, но люди склонны отводить от него глаза или испытывать проблемы при попытке на нем сфокусироваться. С тремя и более успехами психик полностью незаметен для большинства наблюдателей. Обратите внимание, что Щиты Разума защищают от этой, весьма специфической, формы ментального контроля.

Бросок: Смекалка + Скрытность (Stealth)

* Прятка. Транслируемое психиком «Не замечайте меня» не дает его увидеть, пока он остается полностью неподвижен. В обычных обстоятельствах броска не требуется. Однако, если кто-то обыскивает территорию, на которой прячется психик, то он бросает

Восприятие + Скрытность (сложность 6). Если бросок успешен, и у цели нет никаких сверхъестественных способностей к восприятию, то психик остается невидим. Если психик пошевелится, заговорит или сделает еще что-нибудь, что выдаст его позицию, то эффект рассеется.
** Медленное движение. Психик в достаточной мере контролирует свой растущий талант, чтобы пытаться двигаться, одновременно поддерживая эффект невидимости. Поддержание эффекта считается действием соответственно правилу разделения запасов кубиков (см. стр. 215, Маг, исправленное издание). Также он не может делать ничего, что привлекло бы к нему внимание, иначе эффект прекратится. Психик может пересечь комнату, но ему нельзя никого касаться. Чтобы избежать обнаружения людьми, обыскивающими место, игрок делает противопоставленный бросок Смекалки + Скрытности (сложность 6) против Восприятия + Бдительности целей (сложность 6). Сомнения трактуются в пользу психика. Если цели в сумме наберут больше успехов, чем психик, то они будут смутно ощущать, где психик находится, за счет отсутствия восприятия в том месте («в том углу какая-то фигня»), но они все равно не смогут увидеть психика напрямую.
*** Невидимость. На этом уровне способность психика перемещаться незамеченным такова, что он может перемещаться и при этом действовать обычным образом. Он даже может совершать действия, которые в нормальных обстоятельствах привлекли бы к нему внимание. Единственное ограничение этой способности – то, что он не может исчезать из виду, находясь под наблюдением. Впрочем, он может произвести какой-нибудь отвлекающий маневр, который заставит глаза наблюдателей на долю секунды отвлечься от него – и этой доли секунды ему хватит, чтобы исчезнуть. Люди с обычными способностями восприятия при попытках обнаружить психика делают бросок Восприятия + Бдительности (сложность 9) против броска Смекалки + Скрытности (сложность 6) со стороны психика. Существа со сверхъестественным восприятием (дисциплина Прорицания, Дар Обостренных Чувств и т. д.) могут попытаться их использовать, хотя их способностям также противостоит бросок Смекалки + Скрытности (сложность 8).
**** Избирательная невидимость. Психик теперь достаточно контролирует свой талант, чтобы позволить тем, кого он выберет, видеть его, пока он невидим. Персонаж невидим, как и на предыдущем уровне способности. Однако при успехе в броске Смекалки + Эмпатии (сложность 7) психик может избирательно позволить одной личности на успех воспринимать его, в то время как остальной мир игнорирует его присутствие.
***** «Забудь, что когда-нибудь меня видел». Талант психика к передвижению незамеченным развивается настолько, что не только позволяет психику «исчезать» на виду у всех, но и заставляет тех, кто его видел, забыть, что психик вообще был рядом. Психик бросает Смекалку + Скрытность (сложность 7) против наблюдателя с самой высокой суммой Восприятия + Бдительности из имеющихся. Равный счет считается в пользу наблюдателей - они продолжают видеть психика. Если психик наберет один успех сверх наблюдателя, он исчезнет из виду, что, несомненно, окажет соответствующий эффект на нервы наблюдателей. Если он наберет три и более успеха, то он исчезнет из виду, и сверх того люди, видевшие его, забудут о его присутствии в течение одного предыдущего хода на каждые два набранных успеха, фактически, полностью теряя представление о местонахождении психика.
Пример: Брюса застиг охранник, когда он изучал закрытый комплекс Магадон. Он немедленно пытается исчезнуть и в противопоставленном броске набирает четыре успеха сверх выброшенных охранником. Поскольку это больше, чем три успеха, он исчезает не только из виду, но и из памяти охранника о предыдущих двух ходах. Поскольку Брюс только что его встретил, этого достаточно, чтобы охранник забыл о самом факте встречи.

Психический вампиризм

Кэрол сидела на собрании сотрудников, считая медленно ползущие секунды. Она уныло посмотрела на свою кофейную чашку – там ничего не оставалось. Она подавила зевок, со свистом втянув воздух носом и надеясь, что никто этого не заметил. Пройдя взглядом вдоль стола, она почувствовала короткий приступ удовлетворения, обнаружив, что все выглядят так же плохо, как она сама себя чувствует. «Может, какая-нибудь очередная бацилла завелась в офисе и всех перезаражала», подумала она. Всех, кроме Томми, «эксперта по эффективности», который щелкнул пультом дистанционного управления и перешел к следующей странице своей бесконечной презентации. Он улыбнулся пластиковой улыбкой и продолжил. «Господи, - подумала Кэрол, - он будто прямо жизнь из тебя высасывает».

Большинство психических талантов – это инструменты. Их можно использовать на благо другим или во вред, сообразно моральным соображениям психика. Психический вампиризм – исключение из правила. Талант ли формирует психика, или психик формирует талант – тема многих полуночных споров среди обладающих даром. Как бы то ни было, психический вампиризм имеет свойство поощрять в людях все самое худшее. Вдобавок к ослабляющему действию, которое он оказывает на цель, он вызывает у психика эйфорию, ментальный «приход», с которым ничто не сравнится. Психик буквально высасывает из жертвы эмоции или, в некоторых случаях, саму жизненную силу, обращая их в энергию для себя самого. Психические вампиры часто подсаживаются на это ощущение, чувствуя «приходы» от вытягивания и жажду еще большего количества халявной энергии, бодрости и эмоций.

Бросок: Манипулирование + Эмпатия

* «Приход». Психический вампир кормится сильными эмоциями. Эмоции могут быть позитивными (радость, счастье, любовь) или негативными (страх, ненависть, жадность), хотя вампирам обычно оказывается легче вызывать негативные эмоции. Вампир делает бросок Манипулирования + Эмпатии (сложность 6), чтобы «питаться» эмоциями. Это не приносит вампиру никаких конкретных благ, кроме ощущения собственного могущества. Если у персонажа подходящая Натура, это может позволить ему восстанавливать утраченную Силу воли, хотя рекомендуется, чтобы игрок набирал для этого хотя бы три успеха в своем броске. Чтобы питаться, психик должен быть близко к цели (в пределах 10 ярдов) и иметь возможность ощущать ее. Цель может чувствовать беспокойство от процесса, поскольку он обычно приглушает ее эмоции. Впрочем, он не убирает саму эмоцию и не может быть использован, например, чтобы успокоить кого-то разгневанного. Вампир может пользоваться этой способностью, чтобы отслеживать эмоции цели, хотя он не обладает точным ощущением этих эмоций, пока не начнет их осушать.

** Выкачивание воли. Теперь эффект вытягивания обостряется. Высасывание вампиром жизненной силы цели качает волю из цели и насыщает его собственную. Психик делает бросок Манипулирования + Эмпатии (сложность – текущая Сила воли цели), а цель делает рефлекторный бросок Силы воли (сложность 6). Если психик побеждает, он вытягивает из цели один пункт временной Силы воли и добавляет его к собственному запасу временной Силы воли. Избыточная Сила воли может превышать нормальный для психика максимум (в сумме не более 10 ПСВ). Пока у персонажа больше ПСВ, чем это нормально, он чувствует себя воодушевленным, как после дозы наркотика. Избыточная Сила воли исчезает со скоростью один пункт в час. Этот талант можно использовать на расстоянии до 10 ярдов.

*** Перенесение Энергии. Способность вампира высасывать жизненную силу теперь позволяет ему взбодриться и залечить мелкие раны за счет краденой энергии. Для этого ему требуется касаться цели на протяжении хода. Игрок психика делает бросок Манипулирования + Эмпатии (сложность 7). Каждый успех причиняет пункт ударного повреждения цели и излечивает пункт ударного повреждения, которое было получено психиком. Если психик уже полностью вылечен, то каждый «ударный» уровень

поглощенного здоровья восстанавливает ему 2 ПСВ. Цель делает бросок на поглощение, и поглощенный урон не приносит психику пользы.
**** Пиявка жизни. Этот опасный талант позволяет психику вытягивать большое количество жизненной силы, исцеляя любое полученное им повреждение и давая несравненный эмоциональный «приход». Психик должен поддерживать физический контакт с целью на один ход на уровень поглощенного урона, после чего он делает бросок Манипулирования + Эмпатии (сложность 8). Каждый успех причиняет цели один пункт летального урона. Он вылечит один уровень ударного или летального повреждения, либо переведет один пункт аггравированного повреждения в летальное. Если персонаж уже полностью вылечен, то каждый поглощенный уровень повреждения предоставляет ему 3 ПСВ.
***** Водоворот эмоций. Способность психика поглощать энергию развилась до уровня, на котором он может поражать много целей зараз. Психик должен предварительно применить на цель одну из меньших способностей (или какой-нибудь вид эмпатии или телепатии), чтобы установить связь с эмоциональным образом цели. После этого психик может применять на цель способности первого или второго уровня, когда захочет. Расстояние, на котором психик может высасывать цель, зависит от количества успехов, которые игрок наберет на броске способности (см. ниже).

Успехи	**Расстояние**
Один	Прямая видимость
Два	В радиусе квартала, и видеть цель необязательно
Три	Ближайшие окрестности
Четыре	Где угодно в городе
Пять	Где угодно в стране

Вампиры против вампиров
Психические вампиру считают вампиров настоящих (кровососущих порождений ночи) лакомыми кусочками. Сильные эмоции и голод вампира позволяют пережить острые ощущения на грани галлюцинаций. Сложность в использовании любого эффекта Психического Вампиризма против настоящего вампира снижена на 2. Вампиры, однако, суть дичь опасная, и охотятся на них только самые могущественные (или самые безмозглые) психические вампиры. Многие вампиры располагают собственным сверхъестественным восприятием, и, ощутив, что кто-то психически атакует их, без колебаний сами используют его в качестве пищи – буквально.

Психокинез
Дэнни прибежал домой, по его щекам лились слезы. Мать, склонившись к нему, прижала его к себе.
- Что случилось, солнышко?
- Остальные дети ненавидят меня, - проскулил он.
- Они тебя не ненавидят, - успокаивающим тоном ответила она.
- Правда ненавидят! Они говорят, что я играю в Людей Х не так, как они.
- Ну ладно, глупость какая. Все хорошо, дружок. – Мать Дэнни продолжила утешать плачущего сына. Дэнни просто не мог понять, почему они хотели двигать фигурки супергероев руками. Ну как Архангел может летать, если ты при этом его держишь?
Психокинез (также известный как «телекинез») – это могущественная и полезная психическая способность. Возможности двигать предметы, не притрагиваясь к ним, можно найти бессчетное число применений. Хотя мало кому из психокинетиков хватает силы на большее, чем манипуляции маленькими объектами, умелый психик может удаленно направлять чудовищную силу или аккуратно выполнять различные действия. (Психики неумелые, а в особенности обладающие кое-какими Недостатками, могут оказаться не такими везучими).

Если ему хватает силы поднять живое существо, то цель, если она осознает намерение психика поднять ее в воздух, может вцепиться в какую-нибудь вещь, способную послужить якорем, и сделать бросок Силы против мысленной силы психика. Если цели не за что уцепиться, то и сопротивляться она не может.
Психокинетик должен иметь возможность видеть объект, которым хочет манипулировать, и должен прикладывать толику концентрации, чтобы манипулировать им. Впрочем, он может разделять внимание и поднимать несколько объектов, если предоставляет на каждый объект отдельное действие (см. штрафы на многочисленные действия, стр. 215, Маг, исправленное издание). Поднятый вес в сумме не должен превосходить нормальную для психокинетика способность поднимать вещи.
Если психокинетик пытается вырвать объект из чьих-то рук, делайте противопоставленный бросок, ставя психическую Силу против физической силы противника (сложность 6). При равном счете оба держатся за объект, но ни одному не хватает силы его вырвать. Если психик пытается манипулировать объектом неким конкретным образом, используйте Смекалку применительно к точности или тонкому манипулированию. Соответственно, если психокинетик хочет выстрелить из ружья на расстоянии, то он должен сделать бросок Смекалки + Эмпатии, чтобы поднять и направить ружье, а потом – Смекалки + Огнестрельного оружия, чтобы выстрелить.
Бросок: Смекалка + Эмпатия
* Психик обладает ментальной силой 0. Он может поднять лишь считанные фунты. Он может перемещать объекты со скоростью 5 + Смекалка ярдов на раунд
** Ментальная сила психика 1, и он может перемещать предметы со скоростью 7 + Смекалка ярдов на раунд
*** Ментальная сила психика 2, он может перемещать объекты со скоростью 9 + Смекалка ярдов на раунд
**** Ментальная сила психика 3, он может перемещать левитируемый объект со скоростью 11 + Смекалка на раунд. На этом уровне психик может левитировать себя самого, независимо от своего веса. Поскольку для полета требуется концентрация, перемещаться он может только со скоростью пешехода, 7 ярдов на раунд.
***** Психик обладает ментальной силой 4 и может перемещать предметы со скоростью 13 + Смекалка ярдов на раунд. На этом уровне психик также приобретает возможность «бесплатно», не теряя концентрации, манипулировать вторым объектом.

Психометрия
Эшли подняла папку с делом и пролистала страницы. Ариэль Хендлер, восемь лет. Пропала 17 июля прошлого года. Куртку нашли тремя днями позже, скомканную и брошенную в поле по соседству. В коробке у ее ног лежала эта куртка, запечатанная в пластиковый пакет. Эшли пришлось как следует подергать за нитки, чтобы одолжить папку с делом и куртку из шкафа с уликами. Счет оплачивала церковь миссис Хендлер, поскольку мать-одиночка, работающая официанткой на двух работах, не смогла бы позволить себе психика. Из папки с делом она узнала то, что знала и так. Никаких следов. Никаких подозреваемых. Никакой надежды. Эшли посмотрела на куртку в пакете для улик. Эту часть своего дара она ненавидела. Она открыла сумку и потерла ткань ладонями. Образы хлынули в нее.
Всхлипывая, Эшли сунула куртку обратно в пакет. По крайней мере, она получила лицо. И человеку с этим лицом предстояла расплата.
Психометрия – это способность считывать психические отпечатки, оставшиеся на вещах, местах или людях. Предметы, подвергшиеся сильному эмоциональному воздействию, содержат «подпись», вспышки информации, которые психометрик может считывать прикосновением. Особенно сильные или жестокие эмоции, например, убийство, могут даже вызвать в психике симпатические реакции – чувство ярости, ужаса или другой эмоции, наложенное невероятной силы психическим Резонансом.

При использовании Психометрии успехи игрока отображают достигнутый уровень детализации. При большом количестве успехов персонаж получит более долгие и живые впечатления и эмоции. При провале психик может оказаться затянут подобной трансу грезой или даже ошеломлен эмоциональным Резонансом, получив ранение или временно утратив собственную личность, повторяя действия, окружавшие объект или место, которого он касался.
Бросок: Восприятие + Эмпатия
* Персонаж получает смутные, подобные сну впечатления о недавних действиях, затрагивавших объект, или о более ранних действиях, связанных с сильными эмоциями. Во многих случаях прочтение предоставляет только чувства, имевшие место в ходе события, вместо настоящих «картинок». Если образы все же появляются (обычно при трех и более успехах), они метафоричны и подобны снам.
** В дополнение к ранее описанной информации психик получает точный мысленный образ личности, которая сильнее всего связана с конкретным объектом.
*** Психик получает впечатления о самом сильном эмоциональном событии, затрагивающем объект. При трех и более успехах она получает подобный сну образ самого события, включая количество действующих лиц и описание места действия. Если он концентрируется на собственнике объекта, то может определить примерный возраст личности, эмоциональное состояние, кое-что относительно склада характера и совершенно точно – то, что эта личность чувствовала в тот момент.
**** Психик может ясно визуализировать события, которыми интересуется, а так же собирать общую информацию о том, что происходило с собственником объекта в день, когда произошло событие. В качестве альтернативы психик может просто «воспроизвести» прошлый день объекта, даже если в этот день с объектом не происходили никакие богатые на эмоции события.
***** Вдобавок к ясной картине события психик приобретает ясные эмоциональные образы других его участников, и получает представление о том, что в общем чувствовал каждый из них. Он получает четкие образы присутствующих. Также он может использовать объект как канал психической связи с владельцем, что позволяет получить общее впечатление о том, где этот владелец сейчас находится.

Психопортация
Джек ухмыльнулся, глядя на музейную витрину. Сто один сенсор, детекторы звука и больше лазеров, чем в новых «Звездных войнах». «Забраться в витрину невозможно», говорил консультант по безопасности. «Царские драгоценности фараона Хуфу в безопасности», говорил он. Джек разбил стекло молотком. Вой сигнализации оглушил бы его, если бы не затычки в ушах. Он залез внутрь, ухватил навершие Посоха Хуфу и исчез. Компании, обеспечивающей безопасность, придется потрудиться, чтобы это объяснить.
Отметим: Психопортация – чрезвычайно могущественная психическая способность. Хотя в фантастике, разумеется, встречаются телепортирующиеся психики, они больше подходят для киноигры, чем для малокалиберной игры ужасов по Миру Тьмы. Прежде, чем допускать эту способность в своих играх, Рассказчикам имеет смысл обдумать все возможные последствия наличия в группе телепортирующегося персонажа.
Психопортация – это способность перемещать себя и свои носимые пожитки на короткие дистанции, физически не перемещаясь в пространстве между стартом и финишем. Психик просто «исчезает» в одном месте и «появляется» в другом. Распадается ли психик на частицы, чтобы потом собраться вновь? Искажает ли пространство? Путешествует астрально? Или находит какой-то другой способ движения – никто не знает, но психик, который вот он тут, а вот уже нет, часто может перемещаться, не беспокоясь о законах физики.
Телепортирующийся может переносить себя и небольшое количество личных вещей. Ни один психик еще не сумел переместиться больше чем с сотней фунтов «ручной клади» - те,

кто пытается утащить больше, имеют обыкновение нарываться на нечто типа физической «отдачи» (стандартное правило: для начала начислите шесть уровней ударного повреждения, а дальше по обстоятельствам).
Провал при телепортации означает, что психик впечатался в твердый объект. Это причиняет 8 кубиков аггравированного повреждения и психику, и объекту, в который он случайно телепортировался. В качестве альтернативы психика может забросить в более опасное место, куда-то в совершенно незнакомое место, или просто оставить без одежды.
Бросок: Восприятие + Бдительность
* Короткий прыжок. Телепортирующийся может переместиться на 12 + Интеллект ярдов на ход. Он должен иметь возможность видеть, куда перемещается, будь то своими глазами или с помощью мистических чувств.
** Простой прыжок. Расстояние телепортации психика увеличивается до 20 + (3 х Интеллект) ярдов.
*** Дальний прыжок. Психик может «прыгать» на 40 + (6 х Интеллект) ярдов за ход. Он может удвоить это расстояние, проведя предыдущий ход в сосредоточении и успешно сделав бросок Восприятия + Медитации (сложность7).
**** Очень дальний прыжок. Расстояние телепортации увеличивается до 80 + (12 х Интеллект) ярдов. Можно удвоить это расстояние, проведя предыдущий ход в концентрации, как написано выше.
***** Прыжок вслепую. Хотя дальность телепортации на этом уровне не растет, психику теперь не требуется видеть свою точку назначения. Он может телепортироваться в место, с которым знаком. Чтобы запомнить место, психик проводит там одну сцену, а игрок тратит 1 ПСВ. Место должно быть неподвижным. Так, например, нельзя задать в качестве места назначения в движущемся поезде.

Пирокинез
Молодой человек сидел в холодной комнате. Он посмотрел на большое, во всю стену, зеркало, зная, что с другой стороны зеркала есть люди. Смотрят. Ждут. «Отъебитесь. Пока я не увижу адвоката, я и палец о палец ради вас не ударю».
Тихий тонкий голос ответил ему. «К тебе не придет адвокат. К тебе не придет мамочка. Никто не придет». Голос сделал паузу. «Пока мы не получим то, чего хотим, «Зиппо». Брус, пожалуйста».
Зиппо оскалился. «Ну ладно». Он щелкнул пальцами, и между ними проскочила искра. В другом конце комнаты деревянный брус начал тлеть. Искра, которую он всегда ощущал, когда что-то горело, плясала в его нутре, и он забыл о холоде и заключении. Он улыбнулся, впервые с тех пор, как его сюда притащили.
По ту сторону зеркала человек говорил в сотовый телефон: «Да, он идеально подойдет. При правильном контролере, разумеется. Скажи Маршу, чтобы начал его обкатывать».
Пирокинез, говоря просто, есть способность вызывать огонь разумом. Этот талант вполне может быть вариацией на тему психокинеза – способность упорядоченно ускорять огромное количество молекул, - или, возможно, какой-то способностью передавать энергию на расстоянии. Пирокинетик просто концентрируется, и температура поднимается… и поднимается… и поднимается… пока объект не расплавится или не вспыхнет.
Пирокинетики не защищены от собственного пламени и обгорают так же легко, как кто угодно другой. Провалы при использовании Пирокинеза обычно зрелищны, поскольку психик обычно поджигает сам себя или начинает беспорядочно швыряться пламенем во все стороны.
Бросок: Манипулирование + Медитация
* Спички. Психик может вызывать крохотные искорки пламени, которых обычно хватает только на то, чтобы поджечь что-нибудь легко воспламеняемое (бумагу, сухое дерево, керосин и т.п.). Эти искры обычно срываются с пальцев психика, хотя некоторые пирос

создают искры как-нибудь по-другому. Искры поджигают все, до чего психик физически может дотянуться, хотя непосредственное прикосновение к горючему материалу не требуется. Искры недостаточно серьезны, чтобы обжигать людей, хотя сам факт появления искры огня может напугать людей. Если пирокинетик хочет шокировать кого-то искрой, то игрок делает бросок Ловкости + Атлетики (сложность 6), чтобы швырнуть в противника искрами. Цель должна быть на дистанции рукопашного боя. От этого эффекта можно увернуться броском Ловкости + Уклонения (сложность 6). Если пиро попадет по цели, то игрок цели делает бросок Силы воли (сложность 6), иначе жертва теряет свое следующее действие из-за замешательства. Цель может сделать потратить ПСВ, чтобы избежать рефлекторного шока от ожога.
** Воспламенение. С помощью концентрации пирокинетик заставляет горючие вещества вспыхивать. Психик может поражать что угодно на небольшом расстоянии (не более 10 ярдов), хотя одни материалы загораются лучше других. Сложность такова:
4: легко воспламеняемые материалы (бумага, керосин, вампиры)
6: Горючие материалы (дерево, уголь)
8: Материалы, которые могут гореть, если этому способствовать (одежда)
9: Материалы, которые рано или поздно сгорят, если их жечь (люди)
После того, как предметы воспламенились, они будут гореть естественным образом. Созданное пламя размером с факел, хотя оно легко может распространиться при наличии вокруг горючих материалов. См. стр. 249 Маг, исправленное издание, повреждение от огня и сложность его поглощения. Если психик пытается поджечь какое-то существо, цель может уклониться броском Ловкости + Уклонения (сложность 6).
*** Фейерверк. Контроль пирокинетика над пламенем улучшился. Теперь он способен создавать прямо из воздуха небольшие вспышки пламени. Исследователи психических феноменов считают, что эти вспышки состоят из сверхвозбужденных молекул воздуха. Крохотные количества молекул воздуха становятся плазмой, которая способна поджигать практически все, что вообще способно гореть, и зажигать огни размером с большой костер. Психик может создавать эти вспышки плазмы на расстоянии до (Сила воли х 10) ярдов. Чтобы создать плазму, делается бросок Манипулирование + Медитация (сложность 8). Цели делают броски Ловкости + Уклонения, чтобы уклоняться от вспышек огня. Вспышки причиняют два уровня аггравированных повреждений за ход (для тех, кто располагает сверхъестественной устойчивостью, сложность на поглощение 8). Чтобы потушить себя, цель должна сначала сделать бросок Силы воли (сложность 5), чтобы избежать паники, и затем Ловкости + Атлетики (сложность 5), чтобы потушиться. Хорошо тренированные оперативники или сверхъестественные существа по решению Рассказчика могут автоматически избегать паники (если у них нет боязни огня, например, Ротшрека).
**** Пиротехника. На этом уровне пирокинетик может не только порождать огонь, но и контролировать направление и форму огня. Сложность зависит от размера пламени (4 для факела, 6 для костра, 8 для инферно), плюс модификаторы на сложность предпринимаемого действия (0 для смены направления, + 1 для создания проходов в огне или, наоборот, его распространения, + 3 для тушения пламени). Бросок Манипулирование + Медитация. Это также можно использовать, чтобы создавать из пламени фигуры (сложность 5 для простых форм и до 9 для очень сложных).
***** Инферно. Пирокинетик обладает внушительной и точной властью над всякими видами пламени. Он может зажигать большие огни на расстоянии. Огонь может появиться на расстоянии до (Сила воли х 15) ярдов. Игрок делает бросок Манипулирование + Медитация (сложность 8). Одним успехом он создает в целевой точке небольшое пламя. При двух успехах пламя размером с костер, а при трех огнем можно заполнить большую комнату. Все, что находится в зоне действия, должно поглощать повреждения. Люди на краю зоны охвата могут выпрыгивать из пламени. Бросок Ловкости + Атлетики, чтобы избежать огня. Температура огня «по умолчанию» как у бунзеновской горелки (см. стр. XX, Маг, исправленное издание) (прим. переводчика: возможно, имелось в виду «werewolf

pg.XX», lol), но каждый дополнительный успех сверх третьего повышает температуру огня на одну категорию. Инферно быстро распространяется и пожирает все, до чего успеет дотянуться, пока его не потушат.

Синергия

Четыре человека сидели в кругу удобных подушек. Светловолосая женщина глубоко вдохнула и медленно выдохнула. «Окей, давайте это сделаем». Четверо взялись за руки и последовали примеру женщины. В центре их круга ждала незажженная свеча. «Раз», прошептала она; она почувствовала выплеск воли своего брата справа от себя, и фитиль свечи вспыхнул. «Два». Плотный мужчина напротив поднял свечу в воздух. Свеча начала дрожать в его неопытной мысленной хватке, но ее муж почувствовал, что она выскальзывает, и поймал ее собственным разумом. «Три», продолжила она. Они объединили свои умы. Все четверо начали подниматься над полом. Свеча продолжала висеть на своем месте, а четверо медленно кружились вокруг нее. Потом, так же мягко, как и начинали, они опустились на пол. Блондинка улыбнулась: «Мы это сделали». Ее муж отозвался: «Это было невероятно».

Один из самых редких психических талантов – талант психической Синергии. Двое или более психиков соединяют свои способности, наделяя получившийся психический гештальт большей силой, чем если бы психики использовали свои таланты по отдельности. Синергист способен связать друг с другом вдвое больше психиков, чем у него точек в Синергии. Связавшиеся психики должны касаться друг друга, чтобы формировать связь. Успехи в броске Синергии определяют, сколько дополнительных людей можно связать вместе для выполнения психической задачи. Провалы склонны вызывать психическую отдачу – головные боли, лопнувшие сосуды и т. д. Иногда психические силы в подобных ситуациях могут проявляться бесконтрольно (вообразите рефлекторный выплеск Пирокинеза, когда подсознание психика сопротивляется проваленному броску Синергии!)

Бросок: Восприятие + Осведомленность.

* Психическое ощущение. Психик обладает способностью ощущать других психиков. Это чувство автоматически включается, когда психик касается другого психика, либо же он может сконцентрироваться и использовать его, чтобы почувствовать других психиков в пределах своей видимости. Бросок Восприятия + Осведомленность (сложность 6). При наборе более чем трех успехов психик также способен почувствовать силу другого психика и природу его способностей. Это не обнаруживает магов со Сферой Разума или других сверхъестественных существ, обладающих ментальной силой.

** Разделенная воля. На этом уровне психик может формировать базовые психические связи. Действуя вместе, группа может использовать любую психическую способность любого участника. Игрок, персонаж которого обладает Синергией, делает обычный бросок для способностей другого психика. Другие участники гештальта, однако, могут потратить каждый по единице Силы воли, чтобы усилить действие способности. Гештальт может производить только один разделенный эффект за раз. Если гештальт использует какую-то сверхчувственную возможность (Телепатия, Ясновидение и т. д.), то результаты использования получает вся группа.

*** Групповой эффект. Психическая «сеть» настолько подросла, что, в дополнение к разделению друг с другом Силы воли, они могут более эффективно объединять друг с другом волю вообще. Когда используется эффект, то при этом используются самые высокие по группе Показатель и Способность, даже если предоставляющему способность участнику не хватает сил самому. Кроме того, как и ранее, каждый участник может вложить 1 ПСВ, чтобы добавить дополнительных успехов.

Пример. Брюс (Провидение 2, Восприятие 3 и Осведомленность 2), Дейрдре (Телепатия 3, Восприятие 2 и Осведомленность 3) и Эндрю (Синергия 4, Восприятие 4 и Осведомленность 2) соединяют свои способности, чтобы использовать провидческие способности Брюса. Группа использует Провидение Брюса, Осведомленность Дейрдре и

Восприятие Эндрю. Один из участников группы делает бросок 7 кубиков, и каждый может вложить Силу воли для дополнительных успехов.
****Разделение Сил. Теперь психический гештальт позволяет психикам использовать несколько способностей за один раз. Каждый из участников может вложить в эффекты любые два из следующих показателей: психическую силу, Показатель и Способность. Каждый участник группы может потратить ПСВ для получения дополнительных успехов, хотя они могут тратить только один ПСВ на раунд.
Пример: Эндрю (из прошлого примера, у него еще есть Медитация 4) путешествует с Майклом (Медитация 3, Щиты Разума 4) и Мирой (Психокинез 3, Смекалка 4). На них нападает вампир и пытается ввести всю группу в транс. Эндрю формирует гештальт. Майкл вкладывает Щиты Разума, Мира – Психокинех и Смекалку, Эндрю – Медитацию. Теперь все они располагают для защиты Щитами Разума 4 и могут сопротивляться вампиру запасом из 8 кубиков на бросок Смекалка + Медитация (комментарий переводчика: так и не понял, при чем здесь Медитация; возможно, для Психокинеза нужна она, а не Эмпатия?)
***** Гештальт Силы. Теперь группа может не только использовать разные способности за один раз, но и соединять их. Каждый участник, как раньше, соединяет силы, но теперь они могут соединять две и более силы в единую объединенную силу. Например, ясновидящий и телепат могут объединять свои силы, что позволит им увидеть кого-то на расстоянии и одновременно прочитать его мысли.

Телепатия
Хэнцо сидел в баре, потягивая свой напиток. Он не был особо хорош собой или особо хорошо одет. Сильно много денег у него тоже не было. Парни с работы постоянно гадали, в чем его секрет. Он некоторое время сидел в баре, смотря на шумную толпу «счастливого часа». Через некоторое время он вставал и начинал беседовать с какой-нибудь красивой женщиной. Он знал, что сказать, чтобы заставить ее смеяться или поднять ей настроение. Парни называли его «волшебником», потому что, если он начинал говорить с женщиной, после этого она всегда шла с ним к нему домой.
«Это просто, - доверительно сообщил он другу как-то раз. – «Тебе надо знать, чего она хочет, и давать ей это. Так же, как в продажах. Я продаю тем, кто хочет покупать, а тех, кто гуляет и глазеет на товары, оставляю другим».
«Но как ты можешь это распознавать?» - Спросил друг.
Хэнцо пожал плечами: «Можешь называть это сноровкой».
Телепатия, в своей простейшей форме, есть способность читать разум. У телепата должна быть возможность ощущать цель, чтобы прочесть ее разум. Эта сила, однако, редко работает так же просто, как чтение текста по книге; вместо этого телепат ощущает впечатления и с опытом учится вылавливать подтексты, потоки сознания, мотивы и, со временем, нечто типа внутреннего монолога, который часто движет субъектом. Некоторые искусные телепаты не только могут читать разум, но и способны размещать предположения или говорить «мысленным голосом» в уме цели.
Успехи, набранные в броске Телепатии, обычно определяют продолжительность и точность. При одном успехе психик может выловить несколько слов или впечатлений, которые каким-то образом относятся к какой-то интересной теме. При трех успехах персонаж может легко считывать полезную информацию в течение нескольких ходов, а при пяти и более успехах он может закидывать удочку на конкретные мысли или воспоминания. Сложность обычно равна Силе воли цели, и, как можно догадаться, Щиты Разума служат защитой. Жертва обычно может потратить ПСВ, чтобы сопротивляться телепатическому принуждению.
Бросок: Интеллект + Эмпатия

* На этом уровне телепат может почувствовать основные эмоции и ощутить текущее настроение цели. Телепат может суметь отправить цели простой импульс или зачаток мысли. Цель можно побудить дернуться или сделать простой или привычный жест.
** Персонаж теперь может читать поверхностные мысли людей, как правило, те, что они думают в настоящий момент. Телепат может передать цели одно слово или простую идею, или заставить субъекта сделать одно короткое движение.
*** Персонаж может читать в людских умах недавние воспоминания и планы на ближайшее будущее. На этом уровне телепат может отправлять полные предложения, сильные комплексные эмоции или даже потоки памяти; при наборе достаточного количества успехов телепат может суметь внедрить фальшивую память. Субъекта можно заставить поверить ложным сведениям или совершить одно необычное действие за ход (например, бросить оружие или броситься в укрытие вместо того, чтобы убежать).
**** Персонаж может читать глубинные мысли или планы на отдаленное будущее. Количество информации, которое он получит, зависит от количества успехов. Он также может отправлять по несколько предложений информации, внедрять воспоминания, скрывать какое-то воспоминание или даже временно, на один ход, перехватывать контроль над телом субъекта.
***** Персонаж может раскрывать самые глубокие секреты людей, даже вещи, которые им самим неизвестны или подавляются ими. Пока телепат каким-то образом ощущает человека, он может с полной ясностью отправлять ему свои мысли. При наличии достаточного количества успехов телепат может заполучить контроль над жертвой, полностью подчинив ее чувства или физические действия, может переписывать память, менять личность и все такое.

Телепатический контроль, проецирование и ощущение

Для большинства игр по Миру Тьмы возможности Телепатии могут быть сочтены слишком обширными. В подобном случае Рассказчику стоит разделить эту силу на несколько категорий, чтобы психикам пришлось выкупать каждую по отдельности. На практике обычно лучше всего делить Телепатию следующим образом.

Телепатическое «Ощущение». Основная способность чувствовать эмоции или мысли. (Можно поделить ее на Эмпатическое и Телепатическое Ощущение, если хотите, чтобы отделить ощущение эмоций от ощущения мыслей).

Телепатическое Проецирование. Способность направлять в чужой разум идеи, эмоции или мысли. (Ее тоже можно поделить на Эмпатическое и Телепатическое проецирование, если угодно).

Телепатический Контроль. Непосредственный захват контроля над разумом субъекта, чтобы заставить его совершить действие. (Эту способность можно разделить между Телепатическим контролем, позволяющим подчинять физические действия жертвы, и Сенсорным контролем, позволяющим психику полностью фальсифицировать информацию, поступающую в разум жертвы от ее чувств).

Отметим, что в некоторых играх вы можете допустить некоторые из этих способностей, а не все. Экспериментируйте с сочетаниями! Например, вы можете решить, что в вашей хронике персонажи просто приобретают Телепатию как единую силу с возможностями Телепатического Ощущения и Телепатического Проецирования, но Телепатического Контроля при этом не существует. Или вы можете принять для своей игры, что Телепатический Контроль – сила, отдельная от Телепатического ощущения, а Телепатического Проецирования не существует. Также можно развлечься, разрешая кому-нибудь из чародеев изучать различные Пути на такой основе: например, Путь Команды, который повторяет Телепатический Контроль. Подгоняйте под себя, как душе будет угодно.

Психические организации

В отличие от сообществ чародеев, которые часто растут из одного мистического импульса или побуждения создать единое понимание магических принципов, психики редко собираются в группы. Не имея никаких единообразных практик, они испытывают мало нужды в том, чтобы объединять способности; есть некоторое (очень небольшое) количество «ритуалов», которые мог бы выучить психик, книг, содержащих стоящую информацию по теме, и исследователей либо спонсоров, которых занимают такие вещи. В результате психические организации обычно не обладают характерными именно для них инструментами, стилем и иерархией, как в группах чародеев. Напротив, они склонны сосредотачиваться на конкретном психическом феномене и состоят из небольшой группы знакомых или одной авторитетной личности, которая продвигает изучение.

Друзья Фостера

Цирковой фокусник Рэнди «Невероятный» Фостер хорошо известен своим хобби: разоблачением психиков-шарлатанов и изобличение мошенников. Небольшой круг избранных знает его еще в одном качестве – друга для настоящих психиков. Семь лет назад Фостер отправился в Лафайет, LA, чтобы расследовать претензии маленького мальчика, Ричарда Хейбера, на способность видеть будущее. Мальчик казался проблемным и замкнутым, но его способности, как оказалось, проходили обычные тесты, используемые Фостером для изобличения шарлатанов. Он был на грани того, чтобы вручить родителям мальчика чек на $250.000: Фостер предназначил чек первому «настоящему» психику, которого он встретит. Затем он выяснил, что родители мальчика не только заставляли его использовать его дар чаще, чем он физически мог это делать, но к тому же жестоко обходились с ним всякий раз, когда он их «подводил».

Фостер отправился в полицию и добился того, чтобы родителей надолго упрятали куда подальше. Он усыновил Ричарда, и эти двое начали разыскивать других настоящих психиков, тех, у кого есть проблемы. Тех, кому они смогут помочь. В последующие годы Рэнди и Ричард собрали воедино «Подземную Железную Дорогу» для психиков в беде. Рэнди публично прекратил свои поиски настоящих психиков, объявив, что потратил уже достаточно времени на мошенников и жуликов, так что хочет вернуться к шоу-бизнесу. Ричард теперь появляется на сцене в качестве ассистента Рэнди. Коронный цирковой номер этих двоих – «Чтение мыслей». Это именно цирковой номер, поскольку Рэнди хочет защитить Ричарда от тех людей, что могли бы эксплуатировать его дар.

Инсайт Инвестмент[6]

Инсайт Инвестмент – это быстрорастущая инвестиционная компания в Чикаго. Инвесторы, которые ищут на фондовом рынке высокого риска и еще более высоких прибылей, стекаются сюда. The Wall Street Journal однажды охарактеризовал их способность скупать высокодоходные акции «как нечто подобное магии». Президент Чейз Никсон держит статью в рамочке на своем рабочем столе. Все бы удивились, узнав, насколько близко к правде это выражение. Никсон обладает способностью к провидению, которую он использует на фондовом рынке. После того, как он встретился с Джейкобом Андерсоном, инвестором-ясновидящим, они решили объединить свои силы и ресурсы и вместе делать еще больше денег. Успешность их фирмы привлекла внимание Комиссии по Безопасности и Обмену, что привело к принятию ими политики намеренной потери денег время от времени, просто чтобы не привлекать ненужное внимание. Фирма все еще приносит неприлично огромные прибыли. Теперь Андерсон проводит время, набирая для фирмы новые психические таланты, а не добывая инсайдерскую информацию. Краткие разборки с IRS убедили фирму в основном отказаться от противоправной деятельности, хотя время от времени она все еще обходит правила. В конце концов, нет законов, запрещающих видеть будущее. Сейчас в Инсайт насчитывается шестеро «одаренных» членов.

[6] Insight Investment – Инвестиционная Компания «Прозрение»

Институт Марша

Телепат и финансист Говард Дженнингс Марш сделал свои миллионы на рынке недвижимости в 1920-х. Его конкурент (и заодно провидец) Уильям Джефферсон Смит ы 1928 году пришел к нему с тревожными вестями. Он провидел надвигающийся биржевой крах и нуждался в помощи, чтобы перевести свои миллионы в защищенные ценности. Они объединили свои силы, а так же и свои более повседневные таланты. С течением времени к их кабалу присоединялись другие психики, которые пользовались своими силами, чтобы преследовать свои экономические и политические цели. После смерти Марша в 1959 году его наследник (тоже психик) учредил Институт Марша, консервативный «мозговой танк». Официально, Институт – это исследовательская организация, занимающаяся изучением социальных, медицинских и экономических проблем, а результаты изучений продающая Конгрессу, новостным СМИ и ведущим политическим консультантам. На самом деле исследовательские предложения Института служит интересам «кабала», группы стареющих психиков, которые пользуются Институтом, чтобы преследовать свои цели. Медицинское отделение Института, например, занимается не только поиском лекарства от рака, но и поисками других психиков. Они набирают психиков для работы на кабал и выполнения за него грязной работы. Психические агенты Института Марша получают большие зарплаты, невероятные бонусы и защиту могущественных покровителей. Кроме того, для агентов характерна чрезвычайная верность, будь то из жадности, страха или прямого психического принуждения.

ГЛАВА 6
Рассказчику

Чародейская хроника
Между хроникой, построенной на одних чародеях, и обычной, «усредненной» хроникой по Миру Тьмы есть отличия, и наиболее заметным из них является то, что средний уровень сил существенно ниже. Способность растворяться в воздухе или заставлять людей делать все, что вы им прикажете, уже не являются не то что повсеместно распространенными, но даже более или менее часто встречающимися. Способности чародея достаются ценой долгого и упорного труда, и, как правило, они почти всегда гораздо менее мощные, чем у вампиров, вервольфов или магов.
Это требует некоторого изменения подхода со стороны Рассказчика. Даже если вы уже не первый раз ведете хронику по Миру Тьмы, все равно стоит подумать как следует перед тем, как браться хронику по чародеям. Персонажи Рассказчика не должны быть столь же сильными, как в обычной игре по магам. Продвижение по сюжету не должен требовать наличия высокоуровневых магических способностей. Напротив, для решения головоломок сюжета нужно вместо использования Сфер и Дисциплин в большей степени сосредоточиться на более простых, обычных вещах – Таланты, Навыки, Познания, Дополнения и способностей самого игрока.
Уменьшение могущества персонажей Рассказчика – это не просто стирание нескольких точек на листе. В такой хронике имеет смысл использовать не древних вампиров или архимагов, а обычных людей – ну или почти обычных. Проще говоря, вы можете использовать кинфолков вместо оборотней, аколитов и других чародеев вместо магов, гулей вместо вампиров и людей с кровью подменышей (называемых кинэйн) вместо настоящих подменышей. Может быть и другой вариант – когда, к примеру, ваша группа вполне способна нормально взаимодействовать с новообращенным вампиром, который еще не стал «более человечным, чем сам человек», или с подменышем, совсем недавно осознавшим свою силу.
Вы можете обнаружить, что личные интересы выходят на первый план, и эпические сюжеты становятся не столько развязкой целой цепочки событий, сколько обычными случайными совпадениями. Уровень сил чуть снижается, но это не проблема. Мир Тьмы вновь можно сделать захватывающим и увлекательным для людей, которым уже приелись его чудеса. У вас появляется возможность приоткрывать завесу тайны постепенно, чтобы даже необученный Пробужденный маг выглядел настоящим чудом. Откровение, вот в чем все дело: никогда не показывайте все сразу. Когда женщины носили длинные юбки, даже случайно приоткрывшаяся часть ноги казалась безумно сексуальной. Действуйте по тому же принципу, прячьте чудеса вашего мира, постепенно приоткрывая их, и это будет столь же увлекательно.

Персонажи
Необходимо определиться, с какими персонажами вы хотите работать. Будут ли персонажи игроков группой случайных чародеев, которых свели вместе случай и обстоятельства? Или же они уже сложились как устойчивый кабал, существующий уже несколько лет? Будет ли это мастер и группа его учеников? Поговорите с игроками. Можно реализовать любой из этих случаев, но к каждому из них требуется свой подход. Случайным чародеям нужен мотив для совместной работы – сможет ли сюжет удержать их вместе? Существуют ли между ними какие-либо связи – быть может, старая дружба или общие знакомые? Пересекаются ли их стили магии, и каковы могут быть последствия такого пересечения? А кроме того, это может привести к появлению пробела в возможностях всего кабала. Если это мастер и его ученики, то кому-то придется быть главным – есть ли среди игроков тот,

кто может справиться с такой задачей, не злоупотребляя своим положением? И как остальные игроки справятся с ролью его подчиненных?
Одним из преимуществ чародейской хроники является ее низкий изначальный уровень сил. И вы можете в полной мере использовать его, дав игроку возможность поиграть «не совсем человеком» - в конце концов, гуль, аколит или кинфолк вполне неплохо впишутся в «игры сильных» на таком уровне. Вы можете даже позволить игроку играть обычным смертным, без чародейства (хотя у него должны быть какие-нибудь полезные способности, чтобы от него был хоть какой-то толк). Чародейская хроника позволяет заглянуть в мир не самых сильных, а как следствие этого, не зацикленных на силе обитателей Мира Тьмы.
Попробуйте задействовать в вашей хронике характерные особенности чародеев, то, что отличает их: медленные поиски знаний, атмосфера Мира Тьмы, мира, полного загадок, магии и волшебства, уникальный взгляд чародея на его положение в середине пищевой цепочки. Позвольте вашей хронике быть именно чародейской хроникой, а не просто хроникой по Миру Тьмы.

Атмосфера чародейства
Атмосфера чародейской хроники, ее общий настрой, может быть любым – это полностью зависит от вас. Однако впоследствии вы, возможно, будете раз за разом возвращаться к некоторым вариантам, к примеру, страху и предвкушению. Предвкушение – именно этот настрой чаще всего связан с поисками новых знаний и открытием новой магии. Страх и ужас возникают тогда, когда чародей открывает для себя новых обитателей Мира Тьмы, или когда его сила возрастает сверх предполагаемых пределов.
Не забывайте время от времени менять атмосферу хроники. Бесконечный ужас утомляет и со временем просто перестает быть ужасным. Аналогично и с бесконечным гневом или чем-нибудь еще бесконечным. В любой, даже самой трагичной, истории есть моменты красоты и смеющиеся персонажи. Привнося моменты противоположного настроя, вы можете выгодно подчеркнуть основной и сделать его действие более эффективным.
Вы можете менять настрой как от истории к истории, так и в зависимости от сцены. Вы можете решить, что «сегодня игра будет страшной», или, к примеру, что «это будет история о грусти и потере». Лучше всего определиться с атмосферой заранее, до начала игры. Помимо прочего, то дает вам возможность продумать способы дальнейшего нагнетания атмосферы. Большая часть их будет связана непосредственно с событиями внутри игры, однако стоит уделить внимание и некоторым внеигровым моментам. Если, к примеру, вы выбрали ужас, то имеет смысл играть при свечах, когда тени и полумрак в комнате внесут неплохой вклад в создание такой атмосферы.
Если вы не уверены, что сможете поддерживать определенную атмосферу, возьмите фильм, который можно назвать ее олицетворением, и посмотрите его. Обратите внимание, в каких эпизодах вам становится страшно и почему. На каких сценах в грустном фильме у вас проступают слезы – и, опять же, почему. И используйте это. Аналогично можно сделать с книгами, телевидением и вообще всем, что вызывает у вас сильные эмоции. Разные вещи действуют на людей по-разному; составьте список таких особенностей, и понемногу вставляйте их в свою игру, пока не вычислите, какие из них действуют на игроков и как именно. Затем попробуйте что-нибудь еще – если использовать один и тот же прием слишком часто, он может утратить свою эффективность.
Именно сильная атмосфера заставляет сердца игроков биться чаще, а их руки потеть. Именно она захватывает их настолько, что целая ночь может пролететь незаметно. Именно атмосфера и общий настрой являются главным отличием «просто прикольной» истории и истории, способной увлечь игроков настолько, что им захочется продолжения.

Тема
Зачастую атмосфера является частью темы, но сама по себе тема включает в себя больше, чем просто атмосферу. Обычно тема выражается относительно коротко, фразой или

предложением. Это может быть, к примеру, «любовь ценой жизни» или «конфликт, разрушивший счастье». Если вам сложно представить себе, что же такое тема, можете считать ее «моралью басни» - ну, само собой, она не обязана быть хеппи-эндом, завершающимся каким-нибудь нравоучением. Вы можете сосредоточиться на одной теме, или же менять их в ходе истории, или же вы можете переплетать их точно так же, как и параллельно идущие ветви сюжета. Естественно, темы у хроники может и не быть; бывают и такие истории, подчас невероятно увлекательные, но не несущие в себе скрытого смысла. А иногда тему просто не замечают сами игроки. Это просто замечательно; не поддавайтесь соблазну ошарашить их таким сообщением. Темы в любом случае полезны для вас, вне зависимости от того, замечают их игроки или нет. Они помогут вам с новыми типами сюжета. Они помогут вам связать друг с другом ветви сюжета, притом иногда очень необычным образом. Они помогут вам поддерживать атмосферу и настрой игры. А кроме того, они помогут и в развитии персонажей, в их личностном росте.

Одной из сильнейших тем является опасность, таящаяся в знании. Поиск новых знаний свойственен самой природе чародея – очень, очень сложно найти чародея, чьи способности полностью дарованы ему, а он сам не имеет ни малейшего желания развивать их. Но магические знания могут быть опасными. Кабал может изучить новый ритуал, только чтобы впоследствии узнать, что он связан с какой-то темной сущностью, которой что-то нужно от персонажей. В своем стремлении к овладению все большей и большей силой чародеи могут сознательно связаться с каким-нибудь неприятным существом. Или кто-нибудь, кто поначалу кажется благородным и щедрым, к примеру, более старый и опытный чародей, впоследствии попытается сбить персонажей с верного пути.

Другой преобладающей темой является самопознание. Чародеи могут считать, что они изучают только магию, но при этом они узнают о себе много нового. Когда что-то угрожает людям, чародей может обнаружить в себе задатки героя, или же, напротив, что он трус, который предпочтет спасать свою шкуру. Вы можете создать историю, в которой магия ведет каждого чародея к тому, что он узнает о себе самом нечто очень важное, чего он раньше не знал. Когда чародей изучает ритуал, который позволит ему совершить нечто на его взгляд отвратительное, он может обнаружить в себе силы все-таки сделать это – или же найти силы сказать «нет». Ритуал может потребовать от чародея встретиться лицом к лицу со своим величайшим страхом и победить его.

Возможно, темой станет защита невинных. Чародеи не особенно сильны на ранних стадиях, но они могут гораздо больше, чем обычные смертные. И они могут решить, что обычных смертных необходимо защищать. Защищают ли они их физически? Или они защищают саму невинность – пытаясь сохранить существующее положение вещей, когда смертные не знают о подстерегающей их опасности? Защищают ли они людей от сверхъестественного или от других людей? Или же просто от жизненных трудностей и неудач? Если они защищают одних людей от других, то как они определяют, кто прав? Если они защищают людей от не самых лучших сторон жизни, то что они будут делать, если их действия могут причинить кому-то вред – не напрямую, а опосредованно? А если они пытаются сделать всех счастливыми, то довольно быстро должно прийти осознание того, что на всех ни хватит ни сил, ни времени. Действуя тонко, вы можете вести персонажей этим путем, заставляя людей просить их о помощи, пока они не поймут, что так проходит все их время. Как тогда они будут выбирать, кому стоит помочь, а кому не стоит?

Польза и опасность религии – также неплохие темы, и даже могут вместе присутствовать в одной истории. Религиозные фанатики опасны и могут из лучших побуждений совершать ужасные вещи. И вместе с тем они могут действительно помогать людям. Что выбрать? Как определить, какие религии и их последователи опасны, а какие нет? Особенно когда и хорошие, и плохие верят в одного и того же бога? Религия и чародейство, в некотором роде, похожи – вы можете использовать эту тему, чтобы показать, что чародеи тоже, в некотором роде, могут быть фанатичны, живя по своим заветам.

Другая тема – месть. Кто-то хочет отомстить кому-то, причинившему ему вред, а чародей вынужден его защищать. Почему? Он хороший человек, и вовсе не желал навредить кому-либо. А если использовать этот же мотив в сочетании с тем, что чародей хочет отомстить кому-то, кто причинил вред ему самому, возможно, даже неосознанно, то можно провести определенные параллели.
Любопытство и сопутствующая ему привычка совать нос в чужие дела составляют еще одну распространенную тему чародейских хроник. Большинство чародеев по своей натуре любопытны, иначе бы они вообще не занимались бы чародейством. А любопытство без особого труда может втравить чародея в любую историю или вплести его в ветку сюжета, притом вариаций на эту тему существует великое множество. Любопытство опасно; любопытство ведет к приключениям и острым ощущениям; привычка совать свой нос в чужие дела может закончиться чьей-то смертью; а если не встрять вовремя, то ты будешь виновен в этой смерти ничуть не меньше, чем убийцы – и многие, многие другие.
Есть и другие темы: касание волшебства; пустота Вселенной; результат давления со стороны сверстников (и притом не обязательно доброжелательного); конфликт с другими, с собой, с властями (и т.п.); чувство принадлежности; вступление; ответственность и т.п. Вы наверняка сможете назвать еще много других тем.
Также стоит иметь в виду, что любая игра, с какой бы темой она ни была связана, должна приносить удовольствие. И в любом случае персонаж должен извлечь урок из событий, в которых он участвует. И кто знает, насколько он изменится, усвоив его? Если вы ведете персонажа через сложные, опасные ситуации, суть которых в том, чтобы показать ему, что вмешиваться в дела других людей может быть опасным для здоровья, то он может получить такую психологическую травму, что вообще больше не будет вмешиваться в чужие дела. Это может существенно усложнить дело, если, к примеру, таким образом персонаж должен продвигаться по сюжету. Или же, как другой возможный вариант, вы и ваши игроки можете решить, что оно того стоит и спокойно вывести его из игры, заменив его новым. Но в любом случае, этот момент нельзя упускать из виду. В конце концов, вы, как и ваши игроки, играете ради удовольствия.

Некоторые персонажи

В чародейской хронике могут присутствовать совершенно разные персонажи, как игроки, так и персонажи Рассказчика. Как и в большинстве других игр, значительная их часть укладывается в рамки определенных концепций.
Перед тем, как начать первую сессию вашей хроники, соберите игроков и подумайте над тем, что может быть общего у их персонажей. Если вы не сделали это заблаговременно (определив, к примеру, что они должны быть членами одного кабала), то как раз самое время об этом задуматься, чтобы обеспечить возможность совместных действий. Иначе может сложиться очень досадная ситуация, когда посередине хроники персонажи разбегаются в разные стороны, обнаружив, что мотивов для сотрудничества у них, в общем-то, и нет.
Иногда это удается решить путем волевого решения. Напомните игрокам, что это игра и не нужно портить все веселье. Вы же не заставляете их совершать поступки, на которые бы никогда не пошли их персонажи, а всего лишь просите их координировать свои действия. Это значит, что в случае, когда у них есть выбор между действием (или бездействием), которое позволяет задействовать других и действием, которое этого не позволяет (и притом оба они не идут вразрез с концепциями персонажей), стоит выбрать то, которое позволяет задействовать группу. К примеру, если есть возможность выбора, идти ли на встречу с кем-либо одному или же взять с собой кого-нибудь еще из членов группы, то при отсутствии каких-либо веских причин не делать этого лучше отправиться на эту встречу вместе. Однако не стоит слишком сильно рассчитывать на это, потому что рано или поздно вы попросите кого-то из игроков сделать нечто, на что его персонаж никогда не пошел бы, и некоторые игроки этого очень не любят (в конце концов, зачем возиться с персонажем,

если вы не собираетесь в полной мере задействовать его?). Так что имеет смысл обсудить этот момент заранее, и перед тем, как начинать играть, убедиться, что у персонажей есть мотивация для совместных действий. К примеру, ментор одного из игроков мог показать ему кого-либо еще из игроков, и сказать ему о том, что бы тот относился к нему, как к одному из членов кабала. Или один из членов кабала мог в детстве дружить с другим, и старая дружба выйдет на новый уровень. Или же сам сюжет может сплотить игроков по ходу истории. Также очень кстати могли бы оказаться общие интересы или личностное сходство нескольких членов кабала, которые могли бы служить сближающими факторами. Если вы справились с этим, но проблемы все еще остались, то это те проблемы, которые возможно решить по ходу игры. Вот где вступает в дело тема. Если кто-либо отказывается делиться информацией с другими, всегда оставляя ее для себя, разыграйте эту тему, показав ему ситуацию, в которой нехватка информации может оказаться если и не фатальной, то более чем неприятной. Другими словами, преподайте ему урок. В худшем случае, если это не поможет, возможно, придется поговорить с игроком. Если вы перед тем, как начать играть, уже обсудили вопрос о командной игре, он уже не сможет сказать нечто вроде «а я не знал, что от этого будет так плохо всем остальным».
С другой стороны, не стоит сразу утверждать, что конфликт между игроками – это всегда плохо. Точно так же он может и послужить основой для захватывающего сюжета. Однако группа должна быть достаточно сплоченной для такого рода игры.
Ниже приведены некоторые приблизительные концепции персонажей-чародеев, достаточно простые, чтобы их можно было быстро освоить и включить в игру, с соответствующими заметками касательно отыгрыша персонажа такого типа. Они могут быть использованы и как персонажи Рассказчика, и как основа для персонажей игроков. Они не являются полноценными персонажами в полном смысле слова, но, по идее, должны подкинуть вам несколько интересных мыслей. Некоторые из них будут достаточно очевидны; но некоторые вас удивят. В конце концов, чародеем может быть кто угодно.

Искатель запретных знаний
Этот чародей обладает неутолимой жаждой знаний. Ему не хватало многочасового переписывания мистических символов под руководством наставника, и терпения, которое имел в виду наставник, говоря, что всему свое время, у него тоже не было. Когда его учитель уходил, он забирался в его библиотеку и читал действительно старые книги, те, что в потрепанных переплетах из подозрительно морщинистой, с засохшими красновато-коричневыми пятнами, кожи. А во время «отдыха в кругу семьи» на самом деле он занимался черной археологией в местах, связанных с магией, или же сидел в тайной библиотеке, о которой ему удалось узнать.
Большая часть его магии низкоуровневая, но у него в запасе есть пара Путей, знание которых удивило бы его наставника, узнай он о них. Он хранит свои знания в тайне от своего ученика, оставляя на виду лишь общие слова и дискуссии, но ему и в голову не приходит, что ученик явно выбился из расписания своих занятий.
Он знает кое-что о более… темной магии, возможно, связанной с призывом и подчинением духов. В конце концов, разве это не кратчайший путь к знаниям – найти духа, который сможет дать тебе знание? Ну, кроме того, это еще и кратчайший путь к увечью или смерти, но это уже несущественные мелочи. Однажды его поиски знаний приведут его к гибели, а возможно и не только его. Может быть, он призовет духа, которого не сможет изгнать, освободит или пробудит нечто древнее или же просто сойдет с ума, не в силах выдержать полученное знание.
Очевидно, что персонаж такого типа долго не проживет. Он лучше всего подойдет для хроники типа «конец света» – или какой-либо другой, не рассчитанной на то, что персонажи проживут долго. Также у него есть хороший шанс утащить с собой в могилу и своих товарищей, что является еще одной хорошей причиной не пускать его куда-либо, где смертность предполагается низкая. Но в качестве инструмента Рассказчика, он станет

отличным двигателем сюжета. Он может выпустить древнего врага, с которым персонажи игроков должны справиться. Он может некоторое время работать вместе с ними, только чтобы впоследствии предать и добраться до их знаний, столь желанных для него. Он может использовать их для того, чтобы найти какую-нибудь древнюю гробницу или библиотеку. И точно так же он может быть их конкурентом – когда игроки должны будут добраться до цели первыми, иначе до нее доберется он и плохо будет всем.

Защитник невинных

Этот чародей чувствует себя обязанным защищать невинных и беспомощных – обычно это означает обычных людей, у которых нет магии, способной справиться с жизненными невзгодами. Он делает все, что в его силах, не показываясь перед людьми в своем истинном свете; тайна является основой его стратегии. Он использует свой статус как существа не сверхъестественного, чтобы быть ближе к людям, знать, что волнует их, каковы их проблемы; в конце концов, он умеет слушать. Особенно он стремится узнать, не стоит ли за этими проблемами что-либо сверхъестественное, и если это так, он стремится положить этому конец. Он считает вмешательство сверхъестественного в жизнь простых людей чем-то ужасным, и борется с этим изо всех сил.

Однако невинность этих людей заслуживает защиты ничуть не меньше, чем их жизни, и он прилагает все усилия, чтобы они так и не узнали истинных причин своих бед. Он пользуется своим положением как образованного и просто опытного человека, возможно, ученого или преподавателя, чтобы развеять их боязнь ведьм и призраков, в то же самое время пытаясь этих ведьм и призраков остановить.

Отыгрыш этого персонажа может принести чрезвычайно много веселья – он может быть задействован почти везде, где важна безопасность или невинность простого смертного. Под влиянием других персонажей он, вероятно, сможет расширить свой кругозор. Как «образованный и опытный человек», он, скорее всего, обладает многими другими полезными навыками, помимо магии, что важно для любого сбалансированного персонажа. Вместе с тем персонаж такого типа, скорее всего, одиночка, и ему потребуется мотивация для того, чтобы нормально взаимодействовать с другими персонажами – входят ли они в его кабал? Работают ли они вместе? Он может хорошо сработаться с полицейским, осведомленным о существовании сверхъестественного, или с другими учеными, считающими, что их долг нечто большее, чем только наблюдать и изучать. Также он может хорошо сработаться с группой своих студентов, которых он учит не только магии, но и искусству заботы о ближнем.

Но вместе с тем из него не получится хороший персонаж Рассказчика, разве что ненадолго. Вряд ли вам нужен конкурент в решении проблем – ну, по крайней мере, изредка. Однако, если сделать его простым смертным вместо чародея, то он может стать для игроков источником проблем, которые нужно решить. Или вы можете сделать его чуточку безумным, искренне считающим, что помогает людям, но на самом деле вызывающего больше проблем, чем он помогает решить.

Чародей-самоучка

За спиной этого чародея нет кабала или ментора, которые могли бы подсказать ему при необходимости. Все, что он знает, он изучил сам – он добился всего с помощью интуиции, поисков знаний и тяжелой работы. Может быть, он почерпнул что-то из магазинчиков «оккультной литературы» или местной публичной библиотеки, но умудрился как-то обнаружить там настоящие знания. Его развитая интуиция позволила ему ощутить зерно истины, скрытое тоннами ерунды, и выделить его. Пусть его ритуалы самодельные, с символами, взятыми из книжек о ведьмах, и коряво написанными фразами из англо-латинских словарей. Но оно работает. Он всегда знал, что есть во всем этом что-то такое, что магия должна существовать на самом деле, и это оказалось так.

Этот персонаж еще один традиционный пример одиночки, способного легко вписаться в группу, если ему дать то, что он всегда хотел – возможность изучать «настоящую» магию в обществе людей, которые не будут над ним смеяться. Возможно, остальная группа представляет собой кабал, и он присоединился к ним еще до начала игры. Их стили могут существенно отличаться, но ему не привыкать к долгой и упорной работе, и со временем он справится с этим. Такой персонаж вряд ли впишется куда-либо еще, так что, скорее всего, ему не хватает признания и уважения, и, вполне возможно, в составе кабала он сможет добиться и того, и того.
Как персонаж Рассказчика, он может быть почти что кем угодно: возможным новичком для какой-либо из сторон, или потенциальным учеником для одного из персонажей игроков, которого игрок может взять, чтобы потерять, когда его убьет могущественный враг. Он может преследовать кабал, путем шантажа вынуждая учить его. Он может, в отчаянии, обратиться к темной магии. Или же в своих исследованиях он может узнать именно то, что нужно кабалу, и его потребуется убедить поделиться этим знанием.

Услужливый официант
Этот чародей знает парочку трюков, помогающих людям расслабиться. Он может вылечить кого-нибудь или приворожить кого-то для прекрасной, но такой одинокой девушки. Он никогда не стремился использовать свою силу для личной выгоды – только для того, чтобы понемногу помогать другим. Он работает официантом в дешевой местной забегаловке, как раз такого типа, где часто можно встретить одинокую заблудшую душу; он мог бы устроиться и получше, но там обычно мало кому нужна помощь. А здесь он может помогать во множестве мелочей. Иногда он подмешивает травы в еду, которую подает клиентам – сама по себе она весьма паршивого качества, и они явно не помешают.
Особенностью этого персонажа является необходимость расширить его взгляды на мир. Ему бы не помешали какие-нибудь связи с группой – в качестве мотива для того, чтобы выслушать их тогда, когда они предложат ему сделать нечто большее, чем все, что он успел совершить за свою жизнь. Может быть, они смогут убедить его, что с их помощью он сможет сделать еще больше добра. Потребность творить добрые дела лежит в основе его поступков, и она может впутать его практически в любую историю. Может быть, один из его посетителей был убит чем-то, а другие персонажи пытаются расследовать это убийство. И он чувствует потребность узнать, кто же мог убить эту чудесную женщину, которая даже мухи не обидит.
Также из него получится интересный персонаж Рассказчика, особенно если персонажи имеют тенденцию сидеть в ресторанах. Они могут внезапно обнаружить приятные мелочи, происходящие вокруг них, и, со временем, догадаться, что это дело рук того самого официанта, который всегда рад принять их заказ. Он может быть низкоуровневым помощником для персонажей, всегда готовым сделать для них лечебное зелье, но не желающим бросить своих посетителей ради того, чтобы сделать больше.

Экскурсовод
Она работает с приезжими туристами, за соответствующую плату показывая им городские достопримечательности. Иногда она организует туры для студентов местного университета. Летом ее видели водящей троллейбус по улицам города. Она наблюдает за людьми, и пользуется своим положением как туристического гида для того, чтобы проникать в самые разные места. Она скрывает свои цели за шумом и суетой, неизменно сопутствующим туристам. И лишь немногие вообще догадываются, что она не совсем то, чем она кажется.
На самом деле она чародейка. Она использует свою работу, чтобы попадать туда, куда ей надо, и шпионить – собирать информацию о людях и местах. Она обнаруживает какую-нибудь подозрительную активность, и дальше в дело вступают ее друзья. И, поскольку

сама она никогда не вмешивается в конфликты, никто и не думает связать ее с этими событиями.
Если это персонаж игрока, она может делиться информацией с другими персонажами – а именно с остальной группой. В конце концов, она может быть и замешана в эти событиях, но или под маскировкой, или изменив свою форму, так что никто ее не заподозрит. Как персонаж Рассказчика она может работать на кабал или их противников в зависимости от сюжета. Или она может работать на группу охотников, которые могут постепенно представить кабал кому-нибудь из сверхъестественных обитателей Мира Тьмы. В конце концов, она может быть и простой смертной, вообще без чародейских способностей.

Студент-химик
Этот персонаж любит химию настолько, что смог убедить одного из своих преподавателей привлечь его к научному проекту и со временем стать полноправным членом группы исследователей. Это дает ему доступ к лабораториям и оборудованию. Он втянулся в это, и постепенно приобрел отличные навыки в создании самых разных препаратов. Он начал с расслабляющих препаратов – и это открыло ему путь на лучшие вечеринки в кампусе, особенно приватные – но он не останавливался на достигнутом. Работая со справочником, который он нашел в столе профессора (об авторе он не слышал, но мог сказать точно, что профессор плохих книг не держит.), он создал порошок, который погрузил его в видения на целые сутки. И он думал, что это просто глюки, пока некоторые из них не сбылись.
И тогда профессор спросил его, не брал ли он ту самую книжку. Он думал, что положил ее точно так же, как она и лежала, но профессор все равно как-то об этом узнал. Он еще подумал тогда, что профессор сейчас его пристрелит, но вместо этого тот пригласил его в их небольшой кружок. Оказалось, что круг интересов группы исследователей не ограничивается одной лишь химией – они занимаются и магической алхимией.
Полноценная группа исследователей может быть интересной концепцией для игроков, но вам потребуются найти способ вытащить их из лаборатории. Или же наоборот, персонажем может быть сам студент. Может быть, профессор попросил его помочь группе игроков, потому что один из них попросил его о помощи. Или он мог заметить в себе склонность к другим видам магии и решить, что нуждается в ком-то, кто может обучить его им.
В качестве персонажа Рассказчика студент обладает большим потенциалом – его возможности в этом смысле почти бесконечны. Что если его учитель ищет какой-нибудь опасный (или как минимум, дающий возможность злоупотребления) эликсир – антидот к наркотику, наркотик, дающий ему власть над людьми, или что-нибудь еще такого же типа? Студент может счесть необходимым предать его, чтобы защитить людей, или же сам может быть использован против него, даже если не хочет его предавать. Или же он может принять его сторону, вынуждая кабал перешагнуть через него, невиновного, чтобы добраться до самого профессора.

Бармен
Персонаж держит бар в хорошем районе, типичное место, куда приходят яппи и им подобные мальчики-карьеристы, чтобы показать свою крутизну. Однажды его чуть не застрелили, когда он сказал местному братку, что по мобиле разговаривать надо на улице. Он ненавидит своих посетителей, но уже давно усвоил, что в таких случаях надо заткнуться и улыбаться. Ему приходится выдерживать сотни самых разных «заманчивых предложений» от людей, которые считают, что их деньги и статус делают их неотразимыми. Он смотрит на них сверху вниз, поскольку считает жизнь вроде той, что ведут они, пустой и бессмысленной.
Он использует свои психические способности, чтобы помогать некоторым из тех, кому причинили вред его посетители. Он слушает их рассказы об увольнениях и неудачных сделках. Он использует свою внешность и очарование, чтобы заставлять своих клиентов хвастаться своими победами, большинство которых для кого-то оборачивается болью или

потерями. И если помочь жертве яппи означает причинить то же самое лично яппи – он будет рад помочь. Он владеет некоторыми навыками в чтении мыслей, что помогает ему выяснить наиболее оптимальный (т.е. наиболее болезненный для яппи) способ мести и того, кто лучше всех может с этим справиться.
Сам по себе он неплохой человек, но слишком много знает о не самых лучших сторонах богатых бездельников. Он их и за людей-то не считает. Как персонаж игрока он может использовать свои способности, чтобы давать игрокам проблемы и задачи, которые нужно решить. Он может быть близок к определенным людям, с которыми игрокам надо пообщаться. При необходимости он может подмешивать наркотики в напитки, хотя это и весьма опасный вариант. Само собой, ночная работа для персонажа может пригодиться во многих случаях. Может быть, он работает только в утреннюю или вечернюю смену, в часы пик, что оставляет ему массу свободного времени для работы с кабалом.
Как персонаж Рассказчика он может помочь игрокам получить нужную информацию, только чтобы быть убитыми братками, которые узнают об этом. Его способности могут позволить ему предупредить кабал о ком-то, чьи намерения весьма далеки от дружественных. Он также может случайно узнать с их помощью, что кто-то попытается убить его, и потребовать от кабала защиты.

Чародеи в Мире Тьмы
Хотя чародеи зачастую не так уж и много знают о таинственных и опасных вещах, что иногда происходят у них прямо под носом, они все же не живут в полном информационном вакууме. Хотя чародеями чаще всего становятся именно люди, просто потому, что у них нет других способностей, на которые при необходимости можно опереться, это не значит, что чародеями становятся только они. И точно так же, не только люди владеют психическими способностями. И хотя они редко получают доступ к серьезной информации о том, с кем им приходится делить Мир Тьмы, это иногда случается. А некоторые чародеи даже работают вместе с другими сверхъестественными существами.
Этот раздел даст вам несколько идей и общих размышлений касательно того, как чародеи и психики могут взаимодействовать с Миром Тьмы. Вы можете позволить вампирам, оборотням и прочим существам использовать чародейство. Вы можете захотеть использовать таких существ как помощников, антагонистов или просто завитков сюжета в вашей чародейской хронике. Или позволить вашим чародеям сражаться бок о бок с магами или подменышами.
В любом из этих вариантов есть свои преимущества и недостатки. Надеемся, эта информация поможет вам определиться с тем, что вам нужно и заставить это работать так, как вам нужно.

Каковы ставки?
Каковы ставки в чародейской хронике? Чародеи не так сильны, как другие сверхъестественные существа, окружающие их. Не стоит посылать их в бой против вампиров, вервольфов, магов и т.п. и ожидать при этом, что они смогут продержаться достаточно долго. На этот случай есть несколько предположений.
Бой не должен быть обычным делом – особенно бой со сверхъестественными существами. Не посылайте ваших чародеев в бой с целым септом вервольфов, если хотите, чтобы кабал существовал дальше. Если уж предстоит бой, желательно он должен быть против людей или «почти людей». Кабал может, конечно, случайно наткнуться на сверхъестественное существо, но это должно ограничиваться моментами ужаса и замешательства.
Вместо этого, кабал должен искать другие способы решения своих проблем, так, чтобы смерть не была единственно возможным следствием неудачи. Чародейство, естественно, может быть таким вариантом решения проблемы, но ведь не каждую проблему можно решить правильно примененным ритуалом. Кроме того, это еще и быстро надоедает. К примеру, полезной может оказаться политика, как и прочие разновидности отношений и

манипулирования. Разработка всегда приносит много веселья, как и разгадывание тайн и загадок. Обычные, не имеющие отношения к магии, способности нужны чародеям куда больше, чем всем прочим сверхъестественным существам. Никогда не угадаешь, что может оказаться полезным при решении проблемы. Попробуйте использовать сильные стороны ваших персонажей (и игроков). И если вам доводилось вести хроники по Миру Тьмы, старайтесь помнить, что чародеи гораздо менее прочны, чем те, истории о ком вам доводилось Рассказывать.

Не повышайте планку

Есть еще одна причина сохранять осторожность в использовании сверхъестественного вокруг чародеев. Одна из основных тем любой чародейской хроники – тайны и чудеса мира, полного сверхъестественного. Если ваши чародеи смогут изучить, классифицировать и на ходу распознавать любого вампира, оборотня или мага, то ничего чудесного в них уже не останется.

«Тяжелую артиллерию» стоит пускать в ход лишь изредка – пусть сверхъестественные существа остаются за кадром, оставляя вашим чародеям лишь намеки на то, что на самом деле происходит вокруг них. Старайтесь скорее дразнить кабал проблесками сверхъестественного, чем выдавать его, как говорится, прямо в лоб. Вы можете ввести вампира или мага один лишь раз, в конце сюжета, или же использовать персонажей, которые практически ничем от нормальных не отличаются – не считая того, что на самом деле это, к примеру, оборотни или подменыши, но не всех сразу. Возможно, вам даже придется пересмотреть сверхъестественное население вашего города – если вампиров в нем слишком много, то становится достаточно сложным сказать, почему чародеи их никогда не замечают.

Если ваши игроки знакомы с Миром Тьмы, поставьте его на уши. Если вы хотите сделать это в небольших масштабах, то вы можете изменить то, как работают некоторые способности. Это собьет игроков с толку, и поможет избавиться от замечаний типа «а, это Тореадор» в случае, когда персонажи вообще не должны узнать вампира. Если же вы всерьез задались целью сбить кабал с толку и у вас есть время в запасе, вы можете поставить на уши все. Вампиры никогда не спят, даже если они и не могут выходить на солнце. Есть всего четыре клана и третья фракция наряду с Шабашем и Камарильей. Имена кланов неизвестны, и их наборы Дисциплин не поддаются опознанию. Или вообще просто откажитесь от системы кланов и Дисциплин как таковой – кто сказал, что вампиры в чародейской хронике обязаны быть похожими на вампиров в какой-нибудь другой? Центр внимания тут – чародеи, и никто другой!

Вы можете сделать нечто подобное и с вервольфами, к примеру, изменить некоторые детали структуры племен. Или вы можете добавить им несколько дополнительных форм, или даже принять, что когда вервольф в форме люпус, он не помнит ничего из своей человеческой жизни и поэтому не различает друзей и врагов. Вы можете принять, к примеру, что вервольф на самом деле может превратиться только в полнолуние, или только в новолуние, просто так, чтобы спутать карты.

Не обязательно нужно придерживаться заданных границ. Если вы хотите вернуть в Мир Тьмы тайну для игроков, которые уже давно его знают, скорее всего, вам нужно просто изменить сам мир.

Чародейство против...

Также стоит подумать о том, как чародейство и психические способности действуют на сверхъестественных существ. К примеру, насколько эффективны алхимические яды, транквилизаторы или обезболивающие против вампиров? В конце концов, алхимические субстанции работают немного не так, как обычные вещества или препараты; они действуют мистически (особенно в случае чародея с мистической парадигмой). Таким образом, они могут действовать на того, чье тело функционирует уже не как тело обычного

существа. Но нужно ли вам, чтобы вещества, изготовленного с помощью Алхимии первого уровня, было достаточно для того, чтобы обездвижить вампира? Это было бы слишком сильно. Вы можете дать вампиру какую-нибудь возможность сопротивления, бросок против количества успехов в броске чародея – к примеру, бросок Силы Воли (сложность 3 + используемый уровень Пути), а затем определить эффективность воздействия путем сравнения количества успехов. Или же вы можете просто увеличить сложность броска для чародея.

Вы можете использовать другой бросок, если это вам больше нравится. К примеру, как психические способности взаимодействуют с Дисциплиной Прорицание (вампирская Дисциплина, использующая «психические способности»)? Может ли психик заблокировать попытку вампира установить связь? Вместо использования Силы Воли вы можете позволить вампиру, использующему эту Дисциплину, попытаться заблокировать телепатию человека, и наоборот. Персонажи делают соответствующий бросок – психик делает обычный бросок Телепатии, а вампир – обычный бросок Дисциплины Прорицание: Восприятие + Эмпатия. Успех или неудача определяются набранными успехами.

Алхимический эликсир слабости может «противостоять» силе, происходящей от Могущества. Эликсир, укрепляющий разум и волю, может помочь противостоять Доминированию. Эликсир, дарующий «истинное зрение», может быть использован против Затемнения. Опять же, все эти моменты вы должны продумать заранее. Насколько эффективны способности чародеев против способностей вампиров? Другими словами, хотите ли вы, чтобы сверхъестественные существа в вашей хронике были редкими, могущественными, почти непобедимыми существами, которых кабал должен победить именно в битве умов, или же вы планируете одно или даже несколько прямых столкновений? В последнем случае, не мешало бы дать чародеям какое-нибудь преимущество.

К примеру, вы можете решить, что Пути чародейства не эффективны непосредственно против сверхъестественных существ, пока он не достигнет второго, или даже третьего уровня в Пути, который он желает использовать. Или же вы можете просто увеличить сложность эффекта, если он направлен непосредственно на сверхъестественное существо. Или же вы можете рассматривать каждый случай индивидуально, в зависимости от ситуации. Путь Власти над Тенью может дать некоторое понимание природы Дисциплины Власть над Тьмой. Очарование может позволить понять, как работает Дисциплина Присутствие (само собой, необходимость в соответствующих исследованиях никто не отменял – возможность получить знание, еще не значит, что оно будет получено просто так).

Но вампиры – далеко не единственные сверхъестественные существа, с которыми может столкнуться чародей. К примеру, как насчет действительно мертвых? Вы можете решить, что только духовное может противостоять духам, и поэтому, чтобы чародей мог защищаться от призраков, он должен иметь некоторое понимание Эфемерного. Вряд ли способности вроде телепатии могут работать на мертвых, но вы вполне можете это позволить. Путь Удачи может действовать на призраков, а может и не действовать. Опять же, вы можете дать призраку возможность сопротивляться, или же просто увеличить сложность броска. Вы можете решить, что необходимы определенные эликсиры или мистический Талисман, чтобы чародейство, не предназначенное изначально для воздействия на призраков, могло на них подействовать.

Как Пути и психические способности взаимодействуют с Дарами и Обрядами оборотней? Дары и Обряды Гару очень индивидуальны; они не вписываются в рамки жесткой классификации, наподобие вампирских Дисциплин. Это приводит к необходимости разбора ситуации на ходу. Однако и тут можно заранее сделать несколько основных предположений. Во-первых, вы можете решить, что единственной защитой от Даров и Обрядов могут служить эффекты Путей, которые напрямую противодействуют эффектам соответствующих Даров и Обрядов. К примеру, возьмем Дар второго уровня Задержание

Бегущего Труса, замедляющий противника вервольфа, когда тот пытается сбежать. Однако быстрое передвижение является самой сутью Пути Перемещения, и вы можете позволить чародею использовать его, чтобы противостоять эффекту Дара. Опять же, это лишь предположения – к примеру, ваши вервольфы могут вообще не использовать Дары; вы бы видели, как меняется отношение игроков к ним, стоит отбросить магию вервольфов и их заморочки с духами и сделать из них просто бешеных чудовищ, жаждущих только разорвать чародея на куски!

Или вы можете использовать более гибкий подход – рассматривая не сам эффект, а его область воздействия. К примеру, вы можете позволить чародею, владеющему Путем Эфемерного, пытаться взаимодействовать с Даром или Обрядом, чей эффект связан с духами. Вряд ли это оптимальное решение; оно требует частого разбора ситуации на ходу и делает чародеев гораздо более сильными, чем они должны быть. С другой стороны, вы можете позволить чародею, владеющему Путем, схожим со сферой действия Дара или Обряда (опять же, см. выше – пример с магией, связанной с духами), потратить время и разработать ритуал, противодействующий эффекту этого Дара или Обряда. Естественно, прежде чем чародей сможет разработать нечто подобное, он должен иметь достаточно подробную информацию об этом Даре или Обряде, или, как минимум, о его эффекте. Вы можете отразить это, потребовав долгих и сложных исследований, увеличением сложности броска или вообще позволив это только при наличии достаточно высокого уровня соответствующего Пути.

Маги, по природе своей, могут делать все то же самое, что и чародеи – естественно, при наличии соответствующих уровней Сфер. Притом некоторым из них для этого вообще не нужна вся эта ритуальная мишура. Опять же, конкретные эффекты противодействуют конкретным эффектам. При желании вы можете позволить чародеям разрабатывать способы противодействия магическим эффектам, против которых у них иначе не было бы никакой защиты. Опять же, это потребовало бы исследований, знакомства с предполагаемым эффектом и повышенной сложности броска – противодействие магии, в случае чародея гораздо более сложное дело, чем в случае мага. В конце концов, Сферы намного более гибкие, чем Пути.

Путь Перемещения и Сфера Связи легко могут использоваться друг против друга. Сфера Времени может быть использована для защиты от эффектов Пути Удачи, Алхимия может быть использована для того, чтобы воспроизводить эффекты Сферы Материи, снимать их или противодействовать им. В случае со Сферой Жизни могут быть использованы Алхимия, Превращение и Исцеление. Энтропия и Удача могут быть использованы друг против друга. Как всегда, чародею придется сложнее, чем магу, но совсем уж бессильным он не будет.

Подменыши – или китэйн – по натуре своей хитрые, эфемерные существа. Эффекты их магии могут быть очень тонкими и сложными для противодействия. Чародейство может без проблем воздействовать на смертную оболочку подменыша. Но вот как оно будет действовать на него самого? Совсем другое дело. Зачарованный чародей должен быть способен воздействовать на подменыша и химерических существ, поскольку видит их такими, какие они есть, и может физически взаимодействовать с ними. Может быть, чародей должен быть зачарован, чтобы воздействовать на самого подменыша. Или вполне возможно, что чародейство зачарованного может обрести некое подобие жизни, что может бать неожиданные эффекты. Китэйн и зачарованные, как минимум, смогут видеть визуальные эффекты, сопутствующие этому.

Чародейство, очищающее разум, может помочь против Обмана; возможно, психические способности также могут противодействовать ему. Исцеление может помочь человеку, получившему Удар Падуба. Используйте здравый смысл. Как всегда, вы можете потребовать повышенной сложности при воздействии чародейства на подменыша. С другой стороны, подменыш – воплощение неожиданности, правила противоречат самой его натуре. Так что старайтесь принимать решения спонтанно; старайтесь удивлять. Вы

можете даже просто кидать кубик, сработает ли чародейство на подменыше – если чет, сработало, если нечет, не сработало.

Чародейство среди сверхъестественных существ

Изучать чародейство может каждый – теоретически. С другой стороны, почему бы и нет? Чародейство является не столько способностью, сколько навыком, и вервольфы точно так же могут его изучать, как и люди. Ну, как минимум, некоторые из них. Или, к примеру, вампиры, у которых есть вечность, чтобы изучать странные вещи? Наверняка хотя бы некоторые из них смогли познакомиться с чародейством. А подменыши, являющиеся отражением мечтаний человечества, – многие люди мечтают о мистической силе, так почему бы это не отражалось в подменышах? А что насчет магов? Возможно, чародейство не кажется им таким уж необходимым, поскольку магия Сфер может воспроизвести любой его эффект, но вполне возможно, к примеру, что маг, не владеющий Сферой Жизни, мог перенять от чародея кое-какие навыки Превращения. Даже некоторые призраки могут владеть чародейством, хотя кое-какие ритуальные предметы в их состоянии достать весьма сложно.

Что касается психических способностей, тут все зависит от того, как вы объясняете. Если это необычные мистические способности, которые у одних просто есть, а у других просто нет, то почему бы и другие сверхъестественные существа не могли иметь их? Если психик получит Становление от вампира, почему способность должна умереть? Если он пройдет через Кризалис и станет подменышем, почему он должен утратить свою телепатию?

На самом деле, есть масс причин, из-за которых вы можете счесть, что психические способности сделают сверхъестественных существ слишком могущественными. Возможно, шок изменения силен настолько, что может уничтожить хрупкую способность. Возможно, физические изменения при таком превращении делают психические способности бесполезными. Смерть, скорее всего, может на них наиболее существенно сказаться – если вы не считаете их мистическими по своей природе, они просто умирают вместе с мозгом. Но общий смысл остается все тем же – могут ли сверхъестественные существа владеть чародейством, остается полностью на ваше усмотрение как Рассказчика. Вопрос не в том, имеет ли это смысл и могут ли они. Вопрос в том, нужно ли это вам в вашей игре.

Соотношение сил

Полноценные сверхъестественные существа – подменыши, вервольфы, вампиры, маги и призраки – могущественны. У них есть Искусства, Дары и Обряды, Дисциплины, Сферы и Арканы. И вы, как и в любом другом случае, должны хорошо подумать, стоит ли давать им еще больше возможностей. Вы можете позволить им использовать чародейство и прочие способности такого типа на общих основаниях – в конце концов, потраченные на него очки не пойдут на Дисциплины и прочие способности такого уровня, так что это может немного уравнять силы. Вы можете дать им какие-нибудь штрафы – к примеру, увеличить стоимость точки в СО или увеличить сложность. Вы можете мотивировать это даже просто тем, что у них есть свои собственные способности, и чародейство дается им не так легко. Или, к примеру, что они просто-напросто не могут его изучать – что чародейство, так уж сложилось, удел обычных людей.

Если вы позволите сверхъестественным существам в вашей хронике изучать чародейство или иметь психические способности, стоит подумать о том, как они будут взаимодействовать с другими способностями персонажа. Может ли вервольф использовать Дар первого уровня Скорость Мысли, чтобы удвоить свою скорость передвижения и добавить еще и эффект Пути Перемещения, чтобы увеличить ее еще более значительно, или же эти способности просто не могут так взаимодействовать? Может ли призрак совместно использовать свой Аркан Фатализм и Путь Предсказания, чтобы получить еще более мощный эффект, чем каждая из этих способностей сама по себе?

Здесь возможны три базовых подхода. Первый вариант – Пути существуют сами по себе и не могут быть использованы совместно с другими сверхъестественными способностями. Это не включает случаи, когда взаимодействуют эффекты, а не сами способности. К примеру, когда чародей-маг использует эффект Призыва (чародейство), чтобы перемещать бомбу к врагу, и эффект Сферы Сил (магия), чтобы активировать ее. Это будет не использование одной способности вместе с другой, а использование сначала одной, а потом уже другой. Однако, Дар Скорость Мысли и эффект Пути Перемещения не позволят вервольфу-чародею двигаться быстрее, чем если бы он использовал что-то одно, поскольку для этого они должны были бы взаимодействовать напрямую.
Второй вариант позволяет конкретным эффектам действовать совместно, что позволило бы достичь результатов, которых эти способности сами по себе дать не смогли бы. При таком подходе, рассматриваемый совместный эффект Дара Скорости Мысли и Пути Перемещения сработал бы.
В третьем случае эффекты могут взаимодействовать необычным образом; чародей не ограничен прямолинейными, очевидными вариантами взаимодействия. К примеру, чародей-маг мог применить небольшой эффект Сил, когда создавал с помощью алхимии взрывчатку (или вещество, усиливающее жар при горении), чтобы достичь эффекта, которого он бы не смог добиться возможностями одной лишь Алхимии. Это наиболее предпочтительный вариант взаимодействия способностей, и он же порождает наибольшее количество спорных моментов, которые нужно решать на ходу. Не пользуйтесь им, если не уверены в своих игроках и своей способности держать их в рамках, как и в способности принимать решения на ходу.

Минутку…
Как же так, скажете вы? Вы собирались добавить в закрома вашего супер-пупер-мега-прокачанного персонажа еще и немножко чародейства? Ну, если ваш Рассказчик говорит, что это кошерно, – да не вопрос. Но для въедливого Рассказчика всегда остается еще куча мелких нюансов.
Что касается вампиров, вервольфов, подменышей и призраков, они просто-напросто не люди. Они не используют мистическую энергию таким же образом – у них есть свои источники силы. К примеру, у вампиров это кровь; все, что делает вампир, черпает силу из нее. И если они желают достигать такой же эффект, как и у Путей чародейства, они должны изучать версии, соотносящиеся с их природой. В конце концов, в соответствующей игре у вампиров есть Тауматургия.
Что касается магов… тут все сложнее. Мы знаем, что маги Ордена Гермеса часто проходят через длительное ученичество, в ходе которого изучают чародейство; и они не могут просто разом забыть его при Пробуждении. Как быть? Вы можете, например, предположить, что при Пробуждении Аватар перехватывает все мистические связи мага. Когда маг дергает за мистические нити (читай – использует магию), Аватар вмешивается и переделывает Плетение. Что раньше было чародейством – сейчас уже магия.
Или же - наоборот . Вы может позволить магам изучать чародейство. Почему бы и нет? Само по себе оно не мощнее магии Сфер. А иногда и куда более полезно. И кроме того, как уже говорилось, очки, потраченные на него, не потрачены на Арете и Сферы. Это статический путь, он не ведет к просветлению.
Так что вперед. Делайте что хотите, главное – чтобы хроника удалась.

На полпути
Хотя возможность изучать чародейство может сделать магов, вампиров и вервольфов слишком могущественными, она станет превосходным завершающим штрихом к портрету кинфолка, кинэйна, гуля, аколита, медиума или другого персонажа-смертного. Конечно, это вряд ли поможет ему уцелеть в хронике, где остальные играют полноценными вампирами, вервольфами, магами или подменышами. Но ярче всего чародейство проявляет

себя именно в руках менее могущественных обитателей Мира Тьмы. И оно вполне способно немного уравнять ставки.
Как всегда, решать вам в соответствии с замыслом вашей хроники. Но если хотите, чтобы она стала для вас приятным времяпрепровождением, а не разочарованием, не забывайте о последствиях каждого вашего решения.

Кроссоверные хроники
Кроссоверная хроника – дело тонкое. Если провести ее грамотно, она может доставить массу удовольствия, но в противном случае она принесет лишь разочарование. Чтобы правильно провести ее, потребуется много осторожных решений и продумывание многих моментов заранее, особенно в случае чародеев-смертных; начинающим Рассказчикам водить ее не рекомендуется.
Во-первых, чародеи гораздо более уязвимы, чем большинство других обитателей Мира Тьмы. То, что представляет опасность для вервольфа, может уничтожить чародея за пару секунд; то, что представляет опасность для чародея, для вервольфа – так, пшик. Это значит, что групповые бои почти отпадают – невозможно провести бой, в котором каждый только трясется за свою шкуру при хороших шансах ее сохранить.
Удостоверьтесь в том, что правильно оценили ставки. Вам потребуется сосредоточить внимание игроков не столько на боевой составляющей, сколько на других вещах. Политика, расследования, загадки, битва умов и личные интриги – вот лишь наиболее очевидные примеры. Вы можете начать бой, когда группа разобщена. Или же вы можете начать бой в таких условиях, когда более «слабые» члены группы как-то удалены от опасностей самой битвы, но все же имеют возможность как-то повлиять на ее исход. Дальнобойное оружие и атакующее чародейство могут замечательно уравновесить друг друга, но не позволяйте концепции боевого чародейства выйти из-под контроля. Если ваши чародеи будут думать лишь о том, как быстрее убить с помощью Путей, они упустят большую часть других, ничуть не менее замечательных аспектов игры чародеем.
Задействуйте всех в интригах каждого. Это одна из главных проблем в кроссоверной хронике. Если вы не разработали масштабный сюжет, в ходе которого группа замешана в интригах гораздо большего масштаба, вам придется позаботиться о том, чтобы у них был мотив для взаимодействия. Сделайте так, чтобы они нуждались в способностях друг друга. Дайте им социальные связи. Если возможно, сделайте так, чтобы персонажи были небезразличны друг другу.
Вы можете подрегулировать и соотношение сил. Один из способов для чародея быть полезным в кроссоверной хронике – иметь Способности и Дополнения, необходимые для развития сюжета. Убедитесь, что не все повороты сюжета разрешимы сверхъестественным путем, что нужны и обычные Способности. Тогда вы можете дать чародеям несколько лишних СО с условием, что они будут потрачены именно на обычные Способности и Дополнения. Если же в вашей хронике для чародеев становится проблемой недостаток именно сверхъестественных способностей, вы можете или снизить для них цену, или подкорректировать сюжетные линии.
Вы можете также сделать так, что чародеи в вашей хронике будут почти сверхъестественными существами. Это должно дать им дополнительные преимущества, как и связи среди более могущественных сверхъестественных существ. Также это дало бы им некоторые исходные знания о каком-нибудь аспекте Мира Тьмы, что могло бы помочь им выжить.
Кроссоверные хроники могут быть куда более интересными по сравнению с обычными, но требуют куда большей аккуратности персонажей при их планировании. Это более хлопотно по сравнению с обычной хроникой, но оно того стоит.

Баланс игры и ограничения чародейства

Этот раздел посвящен способам расширить возможности чародейства или ограничить их, предположениям по созданию новых Путей, примеру обсуждения нового Пути между Рассказчиком и игроком и способам предотвращения злоупотребления при создании Путей.

Ограничения чародейства

Итак, вы прочитали главы, посвященные тому, как работает чародейство, и уже имеете об этом представление. К примеру, вы считаете, что персонажи будут слишком мощными для вашего сюжета, или вы хотите провести эпическое приключение и испытываете определенное беспокойство насчет того, что они не будут достаточно сильными для него. К счастью, Чародей является очень гибкой в плане подстройки под конкретную хронику игрой, и ниже вы найдете некоторые предположения на этот счет.

В оригинале, чародей, который пытается сделать что-то, что очевидно невероятное, увидит как его заклинание просто не сработает. Это позволяет ему оставаться человеком – он может слегка подтолкнуть реальность, но он не сможет приделать ей колеса, как Пробужденный маг. С другой стороны, он и не испытывает Парадокса, как маг.

Как понизить планку

Во-первых, давайте возьмем за основу то, что ваши персонажи должны быть слабее, чем среднестатистические чародеи. Вы можете потребовать ритуал для каждого эффекта. Имейте в виду, что при таком подходе чародеи уже не смогут направо и налево швыряться заклинаниями в бою (или других ситуациях, где промедление смерти подобно). Или же персонажи должны будут создаваться с расчетом на боевые ситуации, или вам придется по возможности не посылать их непосредственно в такие ситуации. Вы можете также обозначить цену применения чародейства или психических способностей.

Возможно, применение психических способностей вызывает жесточайшую головную боль, особенно в случае мощного эффекта; чародейство может требовать дополнительных затрат Силы Воли, или же Силы Воли в сочетании с чем-либо еще – к примеру, магической энергией.

Может быть, применение чародейства полностью изматывает чародея на следующие несколько часов, или наносит ему какой-либо вред. Или же оно может вызывать неподалеку схожие по природе эффекты, но неконтролируемые – к примеру, чародей может развести огонь в костре, и где-то неподалеку может также загореться огонь – в чьем-то доме. Или же, наоборот, в доме неподалеку может погаснуть очаг, печь или камин. Вызов духа может привлечь помимо нужного и других духов, схожей природы – или же наоборот, противоположной. Зачарование объекта может заставить другие объекты в радиусе мили или двух некоторое время работать схожим или противоположным образом. К примеру, если чародей зачаровывает жилетку, чтобы та останавливала пули, то у полицейского неподалеку на некоторое время появится изъян в его штатном бронежилете. Применение чародейства может нести эхо суеверий или непредсказуемые совпадения. Оно может также оставлять «запах» (или ауру, или какой-либо еще след такого же типа на ваше усмотрение) на пару дней. Таким образом, сверхъестественные существа могут распознать чародея и почувствовать, что он недавно занимался чем-то таким, сверхъестественным. А это может привлечь нежелательное внимание тех, с кем не всякий чародей захочет связываться – магов, вампиров или Инквизиции. Или же применение чародейства может быть очень заметным и пугающим для всех животных неподалеку, заставляя их выть, царапаться или кусаться, а то и вести себя еще более странно (как тот щенок, что бегал по кругу в своей корзинке и никак не мог остановиться).

Чародеи и психики могут быть необычайно чувствительными к странным вещам. Может быть, телепат ощутит беспокойство за день до землетрясения. Может быть, эффективность работы чародея будет варьироваться с погодой – когда тепло и ясно, все работает как надо, но чем ближе погода к шторму, тем более непредсказуемыми становятся результаты (или

наоборот). Если чародей вызывает духа в месте, где убили кого-либо, то может появиться куда более опасный, чем ожидалось, дух.
В фантастических фильмах и литературе можно найти немало ставших уже традиционными примеров того, чего могут стоить психические способности. Телепат может слышать мысли, которые он не собирался слушать. Это вполне может впутать его в любую неприятную ситуацию. Кто-то может это заметить и основательно испортить ему жизнь. Или же телепат может услышать что-либо вне контекста и прийти к неверному выводу. Телекинетик может попытаться поднять предмет только чтобы обнаружить, что и соседние предметы также попадают под действие его силы (они могут двигаться, могут ломаться, нагреваться, притягиваться или отталкиваться от предмета, на который он воздействует). Открывшись впечатлениям от объекта (Психометрия), можно подцепить и обрывки впечатлений от объектов, что находятся рядом с целью (например, кресло, в котором психик сидит, или цепочка, которую он носит), что может «размыть» впечатления от цели.
Одной из изначальных предпосылок для возможностей чародейства является то, что неверие приводит к его несрабатыванию. Если вы попытаетесь швырнуть в противника заряд энергии, у вас просто ничего не выйдет. Однако, можно пойти и дальше, запретив это даже в дикой местности, где людей нет на мили вокруг. Однако такие меры необходимо применять очень осторожно – ограничение такого масштаба может запросто урезать возможности большей части Путей. Ваши игроки вряд ли обрадуются, узнав, что половина тех способностей, о которых говорит описание Путей, просто не работает.
С точки зрения механики вы можете назначить для Путей чародейства или психических способностей более высокие цены в СО или ОО, или урезать количество СО на старте, или давать игрокам меньше опыта. Либо вы можете сделать изучение новых ритуалов гораздо более сложным в плане как затрат времени, так и поисков наставника, или потребовать условий вроде дара от сверхъестественного существа или даже выполнения особого задания. Это может даже стать инструментом сюжета – к примеру, отправка ваших персонажей на археологические раскопки, в забытые древние библиотеки или астральные путешествия.
Вы можете ограничить возможности каждого конкретного уровня Пути, которым владеет чародей. К примеру, первый уровень Превращения дает чародею возможность изменять одну мелкую черту внешности по его выбору – цвет глаз или кожи, длин волос и т.п. Вы можете ограничить его изменением только одной черты, которая выбирается при его изучении – к примеру, только цвет глаз. Чародей сможет изучить и способы изменения остальных, затрачивая на каждую одно или два ОО. Однако это может привести к тому, что на изучение и приобретение навыков в чародействе будет уходить огромное количество времени, а это со временем утомляет. Вы можете, при желании, ограничивать персонажей таким образом на начальных уровнях (т.е. только на первых), что не помешает им становиться значительно более могущественными на высоких уровнях.
Вы можете также сузить область применения Пути. К примеру, вместо Пути Превращения у вас может быть Путь Формы Кошки. На первом уровне изменение мелких черт внешности будет работать только в случае, если они изменяются в кошачьем стиле – к примеру, вертикальные зрачки глаз цвета, обычного для кошек (обычно желтого, но иногда и голубого, зеленого и т.п. См. также врезку про Телепатию в качестве примера сужения специализации Пути).
Если вы решили сделать чародейство более слабым, то имеет смысл использовать лишь один или два метода из приведенных выше. Иначе чародейство станет вообще бесполезным.

Как сделать чародейство более могущественным
Наряду со способами ослабления чародейства существуют и способы сделать его более мощным. Вы можете увеличить число эффектов, которые можно применять быстро, без

ритуала. Вы можете позволить подготавливать ритуал заранее, чтобы применять его эффект в нужный момент. Возможно, чародеи в вашей игре могут раздвигать границы реальности настолько, что этого хватит для эффекта пусть и небольшого, но обычно невозможного.
Однако пределы этого стоит продумать заранее; этот вариант может оказаться очень сложным в плане адекватного объяснения игрокам, что и почему они могут и не могут делать. Возможно, заклинания «природного» типа хорошо работают «на природе», даже если их эффекты сами по себе являются грубыми. Или же заклинания, связанные со смертью или разрушением, с особой силой срабатывают в местах, где люди живут без надежды. Чародейство, ориентированное на различные устройства, может сработать особенно хорошо в соответствующей лаборатории или в кинотеатре, сразу после просмотра фантастического фильма, – когда реальность становится чуточку более гибкой под влиянием воображения людей и при условии, что эффект согласуется с ним. Таким образом, реальность может слушаться скорее отдельных людей или небольших групп, чем безликой массы в целом.
Или же, наоборот, вы можете позволить грубые эффекты при свидетелях и в неподходящей для этого обстановке – если чародей перед этим совершил соответствующие приготовления или имеет при себе соответствующий Талисман. Также стоит обставить ход событий так, чтобы вы могли убрать возможность для таких нарушений реальности, если они окажутся слишком мощными.
Вы можете расширить область применения Путей. К примеру, Путь Призыва может дать некоторый (хотя и очень небольшой) шанс достижения эффекта Перемещения. Здесь, правда, кроется опасность того, что Пути станут слишком похожими на Сферы, и уникальность чародейства будет утрачена. Возможно, лучшим вариантом был бы следующий: чародей, владеющий Путем Призыва, может попытаться применить эффект Пути Перемещения на три уровня ниже, чем его уровень Пути Призыва и на повышенной сложности. Тот же самый подход можно применять и к другим похожим между собой по принципу действия Путям.
Можно, опять же, повозиться с механикой – уменьшить цену Путей в СО или ОО, увеличить количество СО при генерации персонажа или выдавать больше ОО. Также вы можете изменить сами Пути, чтобы те давали большие возможности на низких уровнях (к примеру, возможности изначально первого и второго уровня станут возможностями первого уровня, возможности третьего станут второго и т.п.).
Возможно, может стать проще разработка ритуалов. Может быть, их даже возможно создавать чисто на основе интуиции, так, что каждый ритуал, который кажется «правильным», вполне мог бы сработать. Такой подход требует от Рассказчика хорошего знания своих игроков, точно так же, как и наличия достойных доверия игроков – иначе злоупотребления будут просто неизбежными, пусть даже и неумышленными.
В любом случае, независимо от того, хотите вы усилить или ослабить своих игроков, обязательно стоит точно подогнать количество получаемого персонажами опыта к условиям вашей хроники, а не общим советам и рекомендациям. В зависимости от вашего стиля игры, это может составить от одного до пяти ОО за сессию. Если они набираются слишком медленно, увеличьте темпы, если слишком быстро – имеет смысл снизить их. Точно так же – на ваше усмотрение – стоит выполнять и приведенные выше рекомендации. Даже если вы не хотите постоянно менять правила на ходу – поскольку это обычно ставит игроков в неудобное положение, – подгонка различных мелочей по мере надобности в любом случае необходима. Если вы ведете эпическую хронику, вы можете даже изменять их по мере развития сюжета – когда с реальностью может произойти что-нибудь существенное. Или же изменения в работе чародейства могут быть результатом сверхъестественной катастрофы. При желании можно обосновать все, что угодно, и изменение в правилах, которое идет как часть сюжета, обычно надолго запоминается. Не

стесняйтесь изменять правила, если считаете, что это сделает игру более веселой как для вас, так и ваших игроков.

Создание нового Пути

Создание нового Пути – непростая задача. Чародеи обычно следуют четко формализованным магическим практикам – они не зря называются Путями, – и далеко не всегда стремятся прокладывать себе дорогу самостоятельно. Созданием новых Путей обычно занимаются опытные чародеи, после десятилетий исследований и опытов (возможно даже завершающих еще большие исследования, проведенные их кабалами). И обычно после этих исследований идут еще более долгие периоды практических испытаний, прежде чем Путь войдет в повседневную практику. Однако вы можете разрешить вашим игрокам создавать новые Пути, или же делать это самостоятельно. В конце концов, в этой книге описаны далеко не все возможности чародейства, и это не должно ограничивать вас в их использовании, если у вас есть в том потребность.

В любом случае, при создании нового Пути стоит учитывать следующие моменты:

• У чародея, желающего создать свой Путь, уже должен быть пятый уровень хотя бы в одном Пути.

• Первая точка в созданном им Пути будет стоить 10 ОО; каждая последующая будет стоить (5 х новый уровень) ОО, в отличие от обычных (7 х новый уровень).

• Чтобы создать Путь, чародей должен провести огромную исследовательскую работу, множество экспериментов и практических занятий. Создание Пути может занять годы игрового времени, прежде чем ему удастся добиться хоть сколько-нибудь существенных результатов.

• Естественно, все элементы Пути должны укладываться в общую тематику. Вот почему есть Путь Превращения, но нет Пути Делания Разных Колдовских Штучек. Чародей должен сосредоточиться на какой-то области исследований, прежде чем он сможет найти истину в куче бесполезной информации. Кроме того, у чародеев есть Пути, у магов – Сферы; стоит позволить Пути стать слишком широким и различие между Пробужденной и линейной магией просто исчезнет.

• Чародейство – дело тонкое и медленное. И никакой Путь не должен позволять чародею легким движением руки взрывать здания и превращать людей в радиоактивные лужицы, просто брызгая им в лицо черной краской.

Само собой, последнее слово остается за вами. Вы можете, как в нижеприведенном примере, позволить игроку начать игру с новым Путем. Вы можете даже позволить персонажу разработать новый путь не путем исследований, а интуитивно – ну, по крайней мере, поначалу. Единственное что, стоит подумать очень хорошо, прежде чем нарушать следующие два правила – по-хорошему, нарушать их не стоит, если вы не хотите игры в стиле Монти Хаула. Узкая специализация и является тем, что делает Путь Путем, а не Сферой. Тонкость Пути является тем, что делает его чародейством, а не Пробужденной магией. Если вы отбросите эти правила, то можете смело вести обычную игру по магам, и забыть про чародейство вообще.

Если у вас не так уж много опыта в качестве Рассказчика, или вообще игры с чародеями, или же с вашими игроками, не стоит начинать с изменения правил. Сначала надо почувствовать игру и, особенно, игроков, и лишь потом изменять что-то, что кажется вам несбалансированным. Если вы чувствуете себя уверенно, позволяя игрокам создавать новые Пути, пожалуйста. Если же вы считаете, что некоторые вещи стоит ограничить, то стоит хорошо подумать, прежде чем давать игрокам такую возможность. И если у вас все равно остаются сомнения, то просто старайтесь не нарушать приведенные выше правила.

Наглядный пример

– Он называется Путь Проявления Натуры.

– Что? – Эндрю склонился над столом, уткнувшись в лежавшие перед ним заметки.
Стивен кивнул на свой блокнот.
– Путь…
– Да я слышал. Что значит это название?
– Джошуа – мой персонаж – использует его, чтобы заставить натуру персонажа проявиться физически. Естественно, его восприятие окрашивает эффект. Так что он может использовать его, чтобы наказать кого-то, кто сделает ему гадость, или наградить кого-то, кто сделал ему что-нибудь хорошее.
– Дай угадаю. У него не хватает точек в Физических Атрибутах, чтобы посчитаться с ними без всякой магии, и он не особенно силен в смысле обычных возможностей, так что…
– Именно! – ухмыльнулся Стивен.
– А почему он просто не использует Адское Пламя? – скептически посмотрел на него Эндрю.
– Оно не позволит ему наградить хорошего человека.
– Удача?
– Не вписывается в его парадигму. Он рассматривает ее не как что-то, что он делает – она идет изнутри.
– Гербализм? С ним можно сделать вполне ощутимый подарок тому, кто сделал тебе что-то хорошее.
– Он считает, что Гербализм – удел старых бабок-травниц и прочих малограмотных .
– Как насчет духов?»
– Он даже не считает, что они есть.
Эндрю вздохнул.
– Ну ладно, ладно. Я позволю тебе создать Путь Проявления Натуры. Однако остается еще много всяких разных мелочей. К примеру, что делает этот каждый его уровень?
Лицо Стивена просияло.
– Так я уже все расписал! Смотри, на низших уровнях он дает лишь незначительные проявления; кто-нибудь хороший может обнаружить, что его астма ненадолго станет легче. Ну, а какой-нибудь засранец может получить геморрой, или что-нибудь такое.
– Геморрой? На низших уровнях? У тебя же никогда не было геморроя, так ведь?
– Ну, в общем, не было…
– Ладно, вернемся к этому вопросу позже. Итак, на высших уровнях он делает… что?
– Ну, к примеру, работает дольше.
– Нетрудно догадаться.
– И, само собой, дает более существенный эффект. Вещи, которые могут затронуть Атрибуты или обычно потребовали бы серьезного лечения, возможно и хирургического.
– Ладно, это еще не мгновенное «Замочи Моих Врагов и Сделай Так, Чтобы У Моих Друзей Все Было В Шоколаде», так что сойдет. – Эндрю кивнул. – А то, сам знаешь, это не дело.
– Да знаю, знаю! Если честно, то это больше связано с концепцией персонажа, нежели с предположительной эффективностью в сюжете или чем-нибудь таким.
Эндрю улыбнулся:
– Ну, это уже становится интересным. Личные штучки, здорово. Также ими обычно не так злоупотребляют. И раз уж я тебя знаю, то могу не сомневаться, что это «по концепции персонажа»; Эвану я бы не позволил такого, даже если речь шла бы о моей жизни. Впрочем, расклад по уровням все равно нужен. Так что продолжай.
Стивен перевернул страницу.
– Ну, уровень первый. Это вещи, которые длятся дня три-четыре, не больше. Иногда день-два, ну там, аллергия, насморк и все такое. Мелкие неудобства, короче.
– Идет. Звучит умеренно. Второй?
– Эффект второго длится не более двух недель. Видишь? Все просто, второй – две недели.
– Вижу, вижу.

– На втором уровне, большие прыщи могут смениться превосходной гладкостью кожи. Ну, к примеру, можно вызвать легкий тендонит, чтобы руки только болели. Или, э-э-э, крапивница…
– Не, у тебя крапивница-то хоть раз была? Что-либо общее, что требует прописанного врачом лекарства и потенциально может воздействовать на Атрибуты, явно многовато для второго уровня!
– Атрибуты? Как?
– Ты когда-нибудь видел человека с крапивницей на все лицо и руки?
– О. Хм. Не, не было. Но – требует прописанного лекарства? Я имею в виду, оно же просто чешется?
– Чешется... оно не чешется. Оно жжется. Сказать, что это как если бы тебя постоянно жалили пчелы, значит ничего не сказать. И это только начало. Антигистаминные препараты, кортикостероидные кремы, может даже уколы адреналина, если твоя глотка опухнет и тебе повезет оказаться недалеко от больницы.
Стивен удивленно уставился на Эндрю.
Тот продолжил:
– Итак, третий уровень.
– Ага. Ну, длительность не более месяца. Приступы артрита. И, э-э-э, как насчет крапивницы? Не, слушай, я подумал, что все, что требует полноценного лечения, но не воздействует на Атрибуты, пойдет на этом уровне. Ну, к примеру, как та же крапивница, но не на лице или руках.
– А, ну ладно. Получай свою крапивницу. И что на тебя нашло – раздавать ее людям направо и налево? Ну да ладно, не суть важно. Уровень четыре?
– Длительность не более шести месяцев. Хм, это не слишком долго?
Эндрю задумчиво посмотрел на него:
– Сдается мне, я уловил кривую времени, которую ты имеешь в виду. Так что не слишком. Давай дальше.
– На этом уровне идут вещи, которые могут потенциально воздействовать на Атрибуты. Крапивница на лице и руках пойдет сюда. Или полноценный тендонит на обе руки, что потенциально снизит Силу и Ловкость. С хорошей стороны, к примеру, заметная неуклюжесть может превратиться в грациозные движения; или родинки на лице могут пропасть.
– Я подумаю насчет тендонита; возможно, он перейдет на пятый уровень. Крапивница, которая может перекинуться на горло и привести к смерти, переходит на шестой. Остальное сойдет. Дальше.
– Пятый уровень длится не более года. Прекрасное лицо может покрыться огромными прыщами. Близорукость может стать отличным зрением. В общем, то, что возможно с помощью хирургии.
– Ха, нечто подобное мне бы не помешало. Меньше побочных эффектов. Продолжаем. Шестой?
– Шестой уровень остается для перманентных эффектов, что-либо затрагивающее экстремальные случаи. Жирдяй весом в полтонны обнаруживает, что его вес уменьшается до идеального. Кто-нибудь получает рак кожи или глотки, или обнаруживает, что у него прошла лейкемия. Типа, чудеса.
– Хмм. Перманентно, говоришь?
– Э-э, может, тогда пять лет?
Эндрю вздохнул.
– Да нет, Перманентный на шестом уровне – самое оно. В конце концов, кто сказал, что Джошуа доживет до того, чтобы овладеть им? – ухмыльнулся он.
Стивен побледнел.
– Мы обречены! Опять! А игра ведь еще даже не началась!
– Вы всегда обречены. Но сейчас поговорим о способе применения.

– Я и об этом подумал!
– Окей. Рассказывай.
– Ну, это выглядит как его реакция на кого-либо. Так что тут пойдет Эмпатия.
Эндрю кивнул, соглашаясь:
– Сойдет. Скорее всего, она пойдет вместе с Харизмой… Не, стой. Это имеет смысл, если ты помогаешь человеку, но никак не в случае, если ты ему вредишь. Так что Харизма + Эмпатия если ты помогаешь человеку, и Манипулирование + Эмпатия, если ты ему вредишь. Когда ты делаешь это ради мести, тебе придется тратить ПСВ, поскольку твоя реакция, как не трудно догадаться, не встретит понимания с его стороны. Мм, это, конечно, не магическое объяснение почему, просто это было бы правильным с точки зрения здравого смысла – делать плохие вещи обычно сложнее, чем хорошие.
– Ну, с этим я как-нибудь справлюсь. Я просто подумал, что Джошуа делает это так – он едет домой, и раскладывает Таро об этом человеке. Не какой-нибудь быстрый и простенький расклад на пару минут, а полноценный, обстоятельный, на несколько часов расклад на 35 карт, как я видел в одной книге. Это еще требует благовоний, медитации, приглушенного освещения, очищения ритуального пространства – ну ты знаешь, чтобы войти в ритм, в нужное состояние ума. Если что-то прервет этот процесс, все пойдет насмарку.
– О-о, это мне нравится. Это очень стильно, и вместе с тем чрезвычайно легко прерывается». – глаза Стивена расширились, но Эндрю продолжил, даже не заметив этого: – Так что, расклад – это просто инструмент?
– Во многом. Видишь ли, я дал ему немного Прорицания, так что Пути будут как бы объединенными, при нужном раскладе оно поможет ему лучше постичь природу человека. Тогда он выберет карту, которая, на его взгляд, отражает натуру того человека, и то, как она должна проявиться физически.
Эндрю фыркнул:
– Хмм. Это гораздо более детально, чем предполагают эффекты. Как насчет того, что сам расклад он использует больше как медитацию или фокус, чем непосредственно по прямому назначению? Если у него достаточно Прорицания, он может и понять, чем обернутся его действия в жизни того человека, но по большей части это фокус для того, чтобы направить эффект на него.
Стивен откинулся на спинку стула:
– Ага, примерно так я и подумал.
– Я же вижу его не выбирающим, как натура проявится у человека, а скорее чем-то вроде катализатора для этого проявления, как ты сказал в самом начале.
– Сдается мне, в таком виде он получается не таким мощным, как я предполагал.
– Не слишком ли мощно – быть способным просто раскинуть карты, выбрать любую физическую гадость, в которую влип твой кабал, и развеять ее, как считаешь?
– О. Я как-то не подумал об этом с такой стороны.
– Ну так что, с каким уровнем Пути Проявления Натуры Джошуа начнет игру?
– Для начала, первым. Я думаю, он узнал о нем недавно.
– А как он его изучил?»
«Ну, поскольку на первом уровне эффекты настолько незначительны, что их можно и не заметить, я думаю, что оно как-то само получилось. Он мог просто не осознавать, что он делает. Он просто раскладывал карты о тех, кто ему нравился или, наоборот, не нравился, чтобы понять, что с ними может произойти, и потом удивлялся, когда что-то происходило. Может быть, он думает, что сфокусировал свой гнев до такой степени, что это дало какой-то эффект, но вряд ли более того.
–Для первого уровня сойдет, но для дальнейшего прогресса, как на мой взгляд, ему понадобится настоящий наставник. Или, как минимум, серьезные исследования. Но об этом стоит задуматься только когда он начнет осознавать, что же он делает. Идет?
– Логично. Идет.

– Ну, тогда, пожалуй, пока что хватит, – Эндрю засунул свои заметки в блокнот, сложил их и положил сверху на стопку книг. – Увидимся в воскресенье, на игре. Я допишу Путь и скину тебе на почту. Если что еще надумаю, дам тебе знать.
– Окей, – Стивен, выглядевший слегка удрученным, взял свой плащ и направился к двери.
Эндрю даже не заметил, как написал еще больше заметок. В конце концов, у Джошуа был только первый уровень. У него не было достаточно опыта в обращении с этим Путем, чтобы понять, что Эндрю что-то задумал. Было бы не совсем точным сказать, что это что-нибудь «хорошее» или «плохое», т.е. даст он ему плюшку или проблему, с которой надо что-то делать. Было бы гораздо интереснее, если бы эффект был связан с тем, чем сам человек является, в более широком, комплексном смысле. Да, это сложновато и требует умения соображать на лету – не может же он продумать, какой эффект этот Путь будет иметь на каждом конкретном человеке. Но результат будет стоить затраченных усилий; откровение будет просто фантастическим!
Также это позволит отчасти скомпенсировать то, что Эндрю убрал из Пути возможность узнать что-либо о человеке, на котором был применен ритуал. Но ведь это и так возможно, так что необходимости делать этот Путь слишком мощным нет, плюс, можно не давать ясных и однозначных ответов. Эндрю всегда любил ставить игроков в неопределенность.

Ограничивая новые Пути

Вывод, который, как предполагается, вы должны сделать из приведенного выше примера, прост: создание нового Пути есть результат совместных действий игрока и Рассказчика. Рассказчик должен принимать во внимание то, чего игрок хочет добиться, и выяснение мотивов, стоящих за его решениями, может оказаться очень полезным при обсуждении возможностей разных уровней Пути. В этом случае, даже если вы видите необходимость внести изменения в возможности того или иного уровня, вы, возможно, сможете ввести эти особенности в Путь каким-то другим, более сбалансированным образом.

В некоторых случаях имеет смысл прорабатывать с игроками не только концепцию, но и все возможности Пути, особенно если они недовольны тем, что Путь отклоняется от первоначальной концепции. В противном случае, вы можете оставить эти детали в качестве сюрприза для них.

Также по возможности не упускайте из виду пожеланий игроков – в конце концов, им же тоже должно быть весело. Само собой, это не значит, что вы и чихнуть не можете без их согласия – баланс игры поддерживать все-таки надо. Ваша задача следить за тем, чтобы один из них не стал слишком сильным и не подмял под себя остальных только лишь потому, что создал свой Путь. Весело должно быть всем игрокам, а не кому-то одному из них, так что не стоит давать ему опасную для всех остальных игрушку. Не стесняйтесь задавать как можно больше вопросов: как работает Путь; при каких обстоятельствах персонаж будет использовать его? Какие ритуальные действия совершает персонаж; есть ли в составе Пути быстрые эффекты? Как он использовал этот Путь раньше? Когда и от кого он узнал о нем, сколько знал об этом Пути тот человек и как он им пользовался? Если вы не уверены в том, стоит ли пускать в игру такой Путь, попробуйте найти ответ на следующие вопросы. Во-первых, что делает персонаж, чтобы применить способность Пути? Если Путь кажется слишком могущественным, это уже дает возможность ограничить его. Может быть, проведение ритуала занимает несколько часов, или требует специального места, доступ к которому может быть сильно затруднен. Или ритуал может требовать необычного компонента, который очень сложно достать – кровь вампира, к примеру, должна быть редкой, необычной и опасной субстанцией. Может быть, способность полагается на нечто, что не гарантирует успех – к примеру, ритуал может требовать абсолютной концентрации и, как следствие, требовать дополнительного броска Медитации, который, помимо прочего, еще и имеет вероятность неудачи или провала. Или

же персонажу может потребоваться изучение нескольких способностей на одном и то же уровне Пути, что замедлит рост его возможностей.
Во-вторых, каковы эффекты Пути на каждом уровне? Вы можете ослабить эффекты тех или иных уровней Пути (особенно ранних), если сочтете, что они слишком сильны. Тут может помочь задание критериев возможного на каждом уровне. К примеру, в случае Пути Проявления Натуры критерием третьего уровня было «то, что требует полноценного лечения». Так что все, что ниже третьего уровня не должно быть настолько серьезным, чтобы потребовать нормального лечения (в принципе, это могут быть и те же самые вещи, которые могут-таки потребовать лечения – но все равно, не настолько серьезные, как на третьем уровне). На четвертом уровне критерием является воздействие на Атрибуты – точно так же, это не ограничивает этот уровень воздействием на Атрибуты, а лишь определяет, что ниже четвертого уровня способностей, воздействующих на Атрибуты, нет. Критерием пятого уровня является «то, что потребовало бы хирургического вмешательства». Опять же, критерии не должны искусственно ограничивать то, что вы можете сделать с помощью данного конкретного уровня. Вы можете вызвать с помощью пятого уровня Пути Проявления Натуры и эффект, не требующий хирургии. Однако он все равно должен быть чем-то соответствующего масштаба, чем-то таким, что на низших уровнях не сделаешь. Критерий шестого уровня – «крайние случаи». Это как раз и нужно для того, чтобы кто-нибудь слишком умный не создал лекарство от лейкемии на уровне, скажем, четвертом.
Собственно говоря, вам вовсе не обязательно пользоваться этими критериями, и вы вполне можете решить, что они слишком жестки для вашей игры. Но они являются хорошим примером того, как можно ограничить возможности Пути без продумывания того, как этот Путь себя поведет в самых разнообразных ситуациях. Если вы мыслите категориями, то не обязательно продумывать каждый конкретный случай. Это, впрочем, не значит, что вы не должны спрашивать, если возникает вопрос – ничто не может сравниться с моделированием ситуаций в по части создания проблем из ничего.
В-третьих, откуда персонаж может получить знания различных уровней Пути? Вы можете ограничить доступные ему источники. Возможно, его наставник может оказаться не столь могущественным, как предполагалось. Или он может знать только отдельные ритуалы этих уровней, и полное овладение ими потребует существенных усилий, затраченных на собственные разработки и исследования. Если игрок настойчиво ищет способы злоупотребления возможностями Путей и отказывается прекратить эти поползновения, вы можете убрать его наставника или средства для необходимых исследований, или, как минимум, урезать их (к примеру, пожар может уничтожить часть его книг).
В-четвертых, насколько узка область охвата Пути? Если она слишком широка, вы можете сузить ее. Путь Проявления Натуры является примером относительно узкого Пути. Если кто-то предлагает вам идею Пути Причинения Различных Нехороших Вещей Телам Всех Остальных, вы вполне можете разделить его на Путь Исцеления, Путь Превращения и Путь Ран и Болезней (а по-хорошему, это было бы просто необходимым).
Пятый момент: не является ли путь слишком сильным сам по себе? Никто, просто никто не должен иметь возможности создать Путь Ядерного Оружия, если вы не хотите распылить кабал на молекулы в первые же пять минут игры и начать ее заново. Да, конечно, это достаточно узкий Путь, но это в данном случае роли не сыграет. И попытка расписать его возможности на различных уровнях заранее обречена на провал. С другой стороны, Путь Адгезии, начинающийся с клеящего карандаша и заканчивающийся эпоксидной смолой, будет в самый раз.
Шестой ключевой момент: как Путь впишется в общий настрой вашей игры? Нечто вроде Пути Адгезии из предыдущего абзаца может вызывать приступы бурного смеха при каждом применении, что легко может свести на нет всю напряженность вашего захватывающего и таинственного сюжета.

И, наконец, момент седьмой, и, возможно, самый важный – а он вообще нужен, этот Путь? Путь Адгезии не только глуповат в плане концепции, но и с легкостью перекрывается Путем Алхимии. Уж куда проще дать персонажу Путь Алхимии и сказать, что его обучение ограничивалось только этой областью, чем позволять ему создавать новый Путь. Подводя итоги, можно сказать одно – возни с конкретно взятым Путем может быть ничуть не меньше, чем с чародейством и психическими способностями в целом. Просто надо продумать как следует настрой, атмосферу и уровень могущества чародеев в вашей игре, и, прорабатывая нюансы при создании нового Пути, отталкиваться именно от этого. Надеемся, приведенные советы, предположения и примеры помогут вам в этом – но они все же не дают полной картины возможностей чародейства. А вообще, самое главное – никогда не забывать, что это ваша игра, и вам решать, что в ней возможно, а что нет.